IMPRESIONANTES FOTOS DE: RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD, HOMEWORLD II Y WORMS 3

XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AMERICA'S ARMY: OPERATIONS. JUEGO COMPLETO

DEMO JUGABLE: CHAMPIONSHIP MANAGER 4, UN NUEVO MAPA PARA BATTLEFIELD 1942 Y LA MEJOR SELECCION DE JUEGOS FREEWARE. UTILIDADES: NVIDIA DETONATOR 41.09, INTERNET EXPLORER 6.0 Castellano, DIVX 5.03, DIRECTX 9.0 Y MAS... LOS ULTIMOS PATCHES, VIDEOS ¡Y MUCHO MAS!

AÑO 6 • NUMERO 58

ARGENTINA $ 11,90 • BOLIVIA Sb 31 • CHILE $ 2.990
MEXICO $48 • PARAGUAY G 23.800 • PERU Ns 17
URUGUAY $ 75 • VENEZUELA Bs 4.100

PREVIEWS:

SYBERIA II
RISE OF NATIONS
STAR WARS: Knights of the Old Republic

REVIEWS:

FREELANCER
PRAETORIANS
SPLINTER CELL
I'M GOING IN 2

BLACK & WHITE II

VUELVE A SORPRENDER REINVENTANDOSE A SI MISMO

EDITORIAL POWER PLAY

ISSN 0329-5222

9 770329 522002 00058

COMMAND & CONQUER: GENERALS... GUIA COMPLETA PARA APLASTAR AL ENEMIGO


¡PREPARATE!
PSONE ▪ PLAYSTATION 2 ▪ GAMECUBE ▪ XBOX ▪ GAME BOY ADVANCE
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA
NUMERO 44
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
Todo sobre el juego que es furor en todo el mundo
IMPERDIBLE
La entrega de premios a los mejores juegos del año
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS MAS ACTUALIZADA DE HABLA HISPANA
GHOST RECON
WAR OF THE MONSTERS
FURIOUS KARTING
POWER PLAY
LOS ULTIMOS PREVIEWS, REVIEWS, Y TODAS LAS NOTICIAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS
En NEXT LEVEL... el verano recién comienza



Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos



datafull.com

El equipo de Editoral PowerPlay te mantiene al tanto con las novedades mas importantes hasta que salga el número que viene!

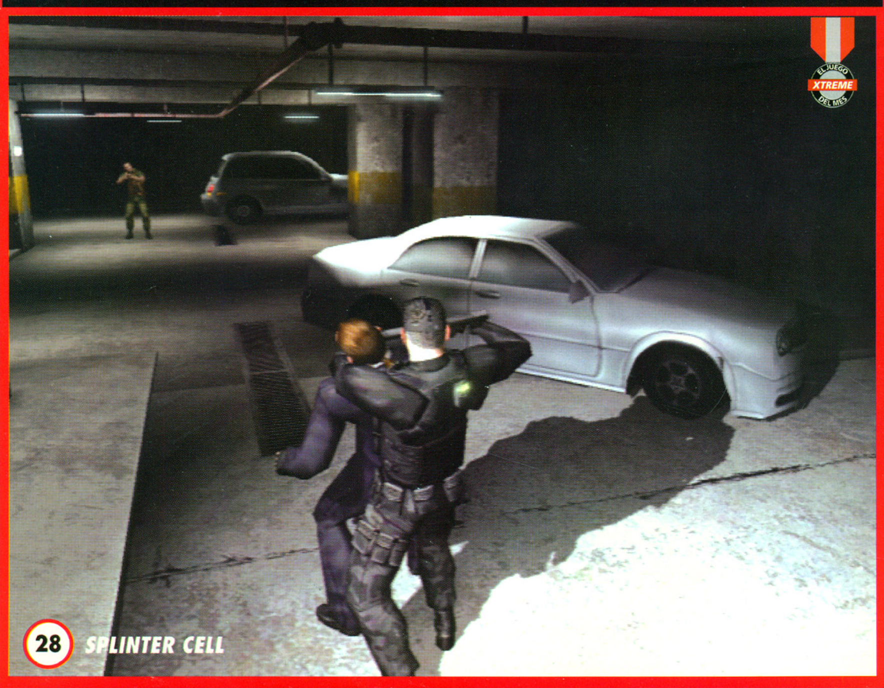
EDITORIAL

AÑO 6 • NUMERO 58

¡QUE LINDO ES DAR BUENAS NOTICIAS!

Y si, sobre todo cuando son lindas de verdad.
Nos encanta poder estar una vez más con ustedes con esta renovada frecuencia mensual, que por fin pudimos recuperar, y que a la hora de mantenernos al día con la información, es impagable.
El mes pasado les entregamos la última selección anual a los mejores juegos del año 2002. Pero ya vayan anotando, porque en los pocos meses que lleva el 2003, está dando que hablar, y mucho. No sólo nos encontramos con joyas como el Command & Conquer: Generals -analizado el mes pasado-, sino que este mes llegó Splinter Cell para sorprender a todos, y no vino solo: llegó junto a Rainbow Six: Raven Shield, un juego que nos dejó, literalmente, sin aliento, y del cual pueden encontrar una detallada fotosíntesis, y del que daremos cuenta con su review correspondiente en el próximo número. Y también Freelancer, I'm Going In 2, o IGI2 para los amigos, el nuevo juego de los creadores de Praetorians, el nuevo juego de Pyro Studios, los creadores de Commandos, analizado por la atenta mirada de nuestro General, y el regreso de uno de los mejores simuladores de los últimos tiempos: IL-2: Sturmovik, son tan sólo algunas de las propuestas de este número, y como dijimos, de este año, que por lo que parece, va a ser, lejos, uno de los mejores en la historia de los juegos para PC.
También, como habrán notado por la espectacular tapa -dibujada en exclusiva para este número de Xtreme PC por Omar Francia, hay que ver cuántas revistas se pueden jactar de gestar su propio arte de tapa-, vuelve Black & White, sin dudas un juego que hizo historia, y que está dispuesto en esta secuela, a reescribir la misma por completo. Todo, en un informe especial como no vas a ver en ninguna revista del planeta, de la mano de Rodolfo "Fito" Laborde, nuestro Ninja Inmortal, que se une nuevamente a las filas de Xtreme PC luego de unas merecidas vacaciones.
Y como siempre Hardware, Juego Extendido, El Bunker, este mes, con una guía completa para dejar de ser un "peón GLA" en el Generals, tan larga, pero tan larga que tuvimos que volcar parte de la misma en el CD. La Comarca, La Zona 3D -con un informe sobre los últimos mods para uno de los juegos más populares de la historia, y el regreso de la sección más amada / odiada de la revista. Sí. Los Irrompibles vuelven. Los originales. Los que empezaron en esto de romperse el coco a traves de Internet -en aquéllas épocas, via Modem- y que hoy por hoy se siguen dando en la red de redes.
En Conexión Xtreme, veremos qué es un FTP y cómo usarlo, y como siempre, la sección de trucos para los que están en una situación desesperada. La Comarca, y una nueva visita a Neverwinter Nights, esta vez con nueva expansión bajo el brazo, las cartas de nuestros corrosivos lectores, y como siempre, lo último de este mundo tan querido por todos nosotros como lo son los juegos de PC.

La Redacción de Xtreme PC



ESPECIALES

COLUMNAS

SECCIONES



Y EN EL CD...

AMERICA'S ARMY: OPERATIONS
-JUEGO COMPLETO-
Demo: Championship Manager 4
Utilidades:
Nvidia Detonator 41.09 (98/2000/XP)
DirectX 9.0
Internet Explorer 6.0 Cast.
Quicktime 6.0 / DivX 5.03
ICQ Pro 2003a, etc.
Irfanview 3.8 (ideal para ver las notas del CD).
Nuevo mapa para Battlefield 1942: Operation Aberdeen
Guia de Command & Conquer Generals
Juegos Freeware

+ parches y utilidades para tener tu PC al día.



Uno de los mejores juegos completos y gratis que podrás encontrar. Desarrollado por el ejército de los Estados Unidos, te pondrá en la piel de una de las mejores fuerzas de combate del planeta, todo bajo la riqueza gráfica del poderoso engine Unreal.

DIRECTOR Y EDITOR
Mauricio "Evian" Urbides

JEFE DE REDACCION
Diego "El General" Bournot

DIRECCION DE ARTE
Daniel "Largo" Herbón

EL LADO OSCURO
Sebastian Riveros
Antonio Schmidel
Martín "Matuu" Erro
Rodolfo "Fito" Laborde
Alejandro Nigro
Facundo Mounes
Don Clericuzio

LA FUERZA
Santiago "Link"
Gabu
Chiripiorka
Liliana
Raquel Barroso
Cesar Herbón
Sara Bonutti
Hebe Leonardi

EDICION Y CORRECCION
Diego "Festering Goblin" Bournot

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Unicamente en la editorial, de Lunes a Viernes de 11 a 16hs

IMPRENTA
Buschi Artes Gráficas - Ferré 2250 - Pompeya

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR Austral S.A., I. La Católica 1371/77 Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

XTREME PC ®, es publicada por Editorial Powerplay. Tucumán 2242 9 Piso "D" (1055), Capital Federal. Tel.: 54-11-4954-0285. Buenos Aires, República Argentina.
e-mail: xtreme@fibertel.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.
Se prohibe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de Editorial PowerPlay.
Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes.
All the brands/product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners.
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.

Impresa en Argentina. Abril de 2003.



CORREO

ORCOS INCOLOROS, A FULL CONTRA EL GTA III Y LA CONTINUACION DEL LADO BLIZZARDO...

¡Hello Everybody! Se terminó el verano, se aproxima el invierno, y como siempre, una avalancha de hojas -bueno metafóricamente, porque ahora prácticamente todos son e-mails- se precipitan día a día en nuestro Outlook, con sus opiniones, preguntas, esperanzas, historias... y en el caso de Eduardo Gaido, un chico con demasiado tiempo libre y al que le falta salir a tomar un poco de aire, pero bueno, esperamos que nos disculpen por hacerlos leer tanta estupidez...

LA TAPA DEL 56

Qué tal, quería saber bien, cuál es el número 56 de la revista Xtreme PC, me di cuenta que no la tengo y me estoy volviendo loco, quería saber como hago para encargarla o donde voy a comprarla.

No sé bien por qué no me di cuenta que no la tenía, él número 55 viene con Splinter Cell en la tapa, y acá la sorpresa es que tengo él número 57 con Warcraft III: The Frozen Throne. No sé en qué momento salió la 56, pasó del largo...

Por favor, necesito ver la forma de conseguir él número 56, primero quiero saber sobre qué juego era la tapa de la revista, y segundo, si puedo ir a comprarla a la redacción o a la dirección que me puedan dar.

Tengo todas las revistas de la 1 al 57 y no puedo creer que me falte él número 56, me quiero matar.

Bueno, gracias por la atención y espero con mucha ansia su respuesta.

Guillermo.

Aunque ya te contestamos por e-mail, decidimos publicar la carta, ya que causó mucha confusión el hecho de que la revista salga en forma mensual. Para todos aquellos que no llegaron a verla, Xtreme PC 56 traía en su tapa Toca Pro Race Driver. Tanto para vos, Guillermo, como para aquellos que no la vieron en su momento -y ya que en estos momentos no se puede conseguir en los kioscos de revistas- a principios de Abril seguramente ya tengamos ejemplares en la redacción para la venta. Ante la duda comuníquense al 4954-0285 y recuerden que de ahora en más un nuevo número de Xtreme PC los espera en los Kioscos los primeros días de cada mes.

¿ORCOS GRISES?

Hey, Hola amigos de Xtreme PC, y felicitaciones por ser la mejor revista de juegos del país y, probablemente, del mundo.

Así que bueno, vamos con los temas por los que escribo este mail:

1- Antes que nada quería que supieran cuán agradecido estoy yo, y seguramente todos los lectores, al leer que de ahora en más volverían a salir todos los meses sin falta.

¡Gracias! En estos momentos complicados, ver nuestra revista en la calle nos colma de felicidad.

2- Bueno, ahora va el tema principal de esto, que le da el nombre al e-mail. Hacía tiempo que quería adquirir el galardonado Warcraft III, pero por una u otra razón no lo había hecho. La cuestión es que hace un par de días lo compre y no me funka. Tengo un K6-2 500 Mhz (procesador viejo sí los hay), GeForce2 MX 400 de 32MB, 384 MB RAM (sí, me zarpe, tendría que haber invertido en un procesador). Están divididos en 2 sockets o como sea que se les diga, en uno 128 y en otro 256), Windows 98 y demás componentes que no vienen al caso nombrar. La cuestión es que cuando cargo el juego y termina la secuencia introductoria, sucede algo extraño. Todo lo modelado con el engine 3D del juego se ve de una manera más bizarra que el Bikini Karate Babes y el Fetish Fighters juntos. Resulta que se ve todo en un tono gris, y no se diferencian los modelos, solo el contraste del cielo con los modelos y escenarios, y los efectos de partículas. Según mis especificaciones técnicas, el juego debería andar bien, así que no me explico que pasa, ya que juegos con requerimientos más altos andan rebien. No espero que publiquen mi carta ni nada, pero que por favor me respondan mi pregunta por mail. Aunque sea, contéstenme con solo la dirección de mail de un técnico que me pueda responder la pregunta. ¡POR FAVOR!

Otra vez, gracias por ser los mejores, y espero que sigan así que hasta ahora lograron lo que ninguna revista hizo antes, que creo que no hace falta que les diga que es.

Darth Yittreas

Es casi una seguridad que tu problema sean los drivers de la placa de video. Una de dos, o están dañados, o desactualizados. Lo mejor que podés hacer como primera medida, -y esto para cualquiera que vea que sufre problemas similares con cualquier juego- es instalar la última versión de los Drivers Detonator de Nvidia que encontrarás en el CD que acompaña a este número en la carpeta de "Herramientas", y luego del rebooteo correspondiente instalate de la misma carpeta la última versión de DirectX. Si todo sale bien, tu problema tendría que quedar solucionado.

SALIERI CONTRA GTA III

Estimado equipo de Xtreme PC:

Acá está otra vez Federico Shaw para romperles la paciencia. En esta ocasión, para darles mis motivos de por qué el Mafia es el Mejor Juego del Año, y no así el GTA III.

1- El GTA III no tiene argumento alguno, mientras que el Mafia tiene una historia digna de cualquier película de Hollywood. Inclusive el final me dejó con la boca abierta, cosa que con ningún otro juego me había pasado.

2- El GTA III tiene algunos bugs molestos, cosa que casi no pasa en el Mafia (salvo por algunos pequeños problemas que hay en cuanto a la mira, y la mala IA que tienen nuestros compañeros de misión). Aparte, la carrera me fastidió mucho...

3- El GTA III no anda en CASI ninguna máquina por "h" o por "b". En cambio el Mafia, con una PC más o menos decente corre sin problemas.

4- En el GTA III las misiones a la larga se hacen repetitivas; en cambio en el Mafia rara vez encontré una igual o parecida a la otra. O sea, me pareció un juego bastante variado.

5- El personaje del GTA III ni siquiera habla, solo recibe órdenes y asiente con la cabeza. Es más, no sabemos ni como se llama. En el Mafia, en cambio, Tommy Ángelo se convierte en el personaje preferido por muchos jugadores. Tiene carisma, habla mucho, y se hace de varios amigos...

6- En el GTA III estamos limitados solamente a recorrer las calles de Liberty City, mientras que en el Mafia podemos ingresar a variados edificios, y a su vez; aparte de recorrer las 12 millas cuadradas de Lost Heaven, tenemos un montón de camino externo para recorrer (inclusive allí se manifiesta más de una misión del juego).

7- El GTA III carece por completo de música, salvo por las estaciones de radio que uno puede elegir. En cambio en el Mafia, los acordes de las trompetas, y de toda la banda

sonora durante el juego no cansan nunca y son un placer para los oídos.

8- Las cutscenes del Mafia son espectaculares, una mejor que la otra; mientras que en el GTA III casi no hay y encima son muy pobres.

9- Nunca una ambientación fue tan bien lograda como la del Chicago de los años 30 en el Mafia. En el GTA III, solo se observa la recreación de una ciudad moderna de los Estados Unidos.

Con esto no quiero decir que el GTA III sea un mal juego, al contrario. Lo único que hice fue buscar las cosas por las que no puede superar o siquiera compararse con el Mafia.

En cuanto a gráficos, ambos juegos son EXCELENTES, y allí es dificil encontrarles diferencias.

En síntesis, al GTA III le doy 7.5 Fedes; mientras que el Mafia se lleva unos muy merecidos 9.9 Fedes. El 0.1 restante se lo bajé por los pequeñísimos errores antes mencionados.

Atte. Federico Shaw.
shawfederico@hotmail.com

P.D.: Les mandé también un e-mail con "críticas constructivas" sobre el GRAN Splinter Cell. Espero que las tengan en cuenta.

Bueno. Paremos la moto un poco. O sea, sí, para nosotros el Mafia como juego y en terminos generales es superior a GTA III. Pero ni ahí estamos de acuerdo en muchos de los puntos que especificas en la carta. Para nosotros no es una seleccion entre un juego de 7 puntos, que sería Muy Bueno, y entre un 9 -casi 10- que sería un clásico.

Grand Theft Auto III se llevó exactamente el mismo puntaje del Mafia y son, en realidad, 2 de los mejores juegos no sólo del 2002, sino de la historia de los juegos. Así de sencillo. Acá, el conflicto pasa por ver a lo que apunta cada uno de los juegos, y obviamente hay gente que prefiere uno u otro.

Santiago "el Oso" Videla afirma que GTA III es superior al Mafia. Fareh no. Don Clericuzio no. Y así, es verdad que nos gustó mucho más en general el Mafia que el GTA III en la editorial, pero eso únicamente si los comparamos -lo cual es odioso- o evaluamos como candidatos a algún premio en especial. Pero de ahí a decir que el GTA III es flojo...

Aunque sea para que veas nuestra opinión a grandes rasgos lo vemos así:

1: El Mafia sin dudas tiene un argumento potente, y es lo que básicamente lo hace lo que es. GTA III está más focalizado en la acción frenética y libertad de decisiones.

2: En este apartado estamos en completo desacuerdo. Mafia tiene algunos Bugs MUY molestos, aunque sufribles. Y GTA III, pese a lo abierto que es, no le encontramos prácticamente nada.

3: Sí. En ese aspecto estamos de acuerdo, aunque Mafia para correr como se debe requiere realmente de una buena máquina, GTA III es mucho más complejo en ese sentido.

4: Mafia tiene muchas menos misiones que GTA III, obviamente más elaboradas, pero en definitiva es un punto que no se puede comparar. GTA III tiene una jugabilidad también espectacular, y las misiones crecen en espectacularidad a medida que vamos habilitando las islas adicionales, y sobre todo el increíble arsenal con el que contamos en el total del juego.

5: Es obvio que "nos llega" más lo que le pasa a nuestro personaje del Mafia. Pero la idea de GTA III es que UNO se sienta el personaje y éste no opine por nosotros.

6: No importa más allá de todo si tiene 5 manzanas más o menos un juego que el otro -en Mafia son aproximadamente según el manual 15 kilometros cuadrados lo que daría un total aproximado de 9.37 millas cuadradas- Pero la realidad es que en el Mafia en un 50% del juego en el modo historia nos la pasamos por el barrio donde está el bar de Salieri, asi que...

7: La idea no es buscarle el punto negativo a todo. Mafia tiene una música excelente, pero tampoco las radios de GTA III son malas, más bien todo lo contrario, y ni que hablar de Chatterbox o ciertas emisoras que nos hicieron partir de risa con sus irónicos comentarios. El tema de que tenga música mientras caminas es una decision de diseño.

El aspecto sonoro es brillante -en nuestra humilde opinion- en ambos casos.

8: Eso es verdad, en realidad todo el juego en general es más "espectacular" y "peliculero".

9: Y lo mismo que con la música, no se compara pero tampoco los gráficos de GTA III son para lanzar. GTA III técnicamente es impecable.

O sea que que nos queda en claro de todo esto. Que no se puede buscar todo lo negativo -aún a la fuerza- en tren de comparar un juego con otro porque sencillamente no se llega a ningún lado. Ser reviewer de juegos no es tarea sencilla, uno debe separar preferencias y focalizarse en lo que está analizando, y no comparar por comparar, sino ver los aspectos positivos de cada juego. Después, como el viejo dicho dice: Sobre gustos no hay nada escrito y sobre juegos MENOS. 8)

El LADO OSCURO DE WALTER CHACON

Antes de empezar... un saludo a Santiago Videla que ni se asomó por un War Factory en la última revista. Luego de releer en la revista esa basura que les escribí, me di cuenta que fui un grandísimo I-D-I-O-T-A con todas las letras y me decidí a escribir esto mientras instalo el Max Payne.

El Lado Calmao

Días despues de enviar ese mail (el mail 2/3) bendecido por quien sabe, entré a descubrir cosas por el solo hecho de no saber que hacer (y las entendí por el solo hecho de estar muy cerca de los 16 años). Un día estabamos al pedo con tanto espacio que se podía instalar el Commandos 2 y que aún sobre medio GB de rígido y decidimos instalar el C&C: Renegade. Si bien recordaba su pésima IA, viví momentos muy gratos por el hecho de sentirme "El comando de un montón". Mucha diversión (excepto por el hecho de la IA) y alegror, aunque no encontré mi estilo de pantalla "muchos enemigos-voy por refuerzos-defendé de mientras". Luego de empezar la costumbre "metámonos en www.Blizzard.com" me dí cuenta que Starcraft: Ghost va a ser "un juego de consola táctica" y no FPS (peor cuando leí que no saldría para PC, su video demo me hace babear...) como dije en el mail. Con lo de Earth & Beyond me fuí de mano ya que ese día estaba muy enojado y mi mente era forzada por el lado oscuro (sorry por esa parte). Cuando vi mi mail en la revista me sentía peor que Moki al escribir sobre los gráficos del Wolfenstein. La verdad me pegó como tren de carga a 20 millas/segundo cuando mi hermano me mostró replays de bugs del Starcraft, como el drone fantasma, cómo romper a los carriers, etc. Igual sigue siendo un clásico pero del 100% del ayer se transformo en 92%. W3:RoC me fue siempre un 96%. Lo que me desbloqueó la mente fue cuando ayer mi hermano a la noche me dijo: "tenemos el Red Alert + el Counter-Strike (el nombre de la expansión)". Luego de pasar Starcraft, W3 en cada dificultad y darme cuenta que seguía el famoso patch del Argentum dije: ¿Por que no? Además de darme cuenta que tiene las misiones del Retaliation, fue muy grato volver a gozar del primer RTS que jugué y muy triste por leer que palmó Westwood. ¿Saben que se siente putear equivocamente a una empresa y

enterarse que cerró? Como el Ortex.

El Lado Caótico

Se me colgó el Max Payne y borré un par de cosas, por las dudas que la causa sea el espacio. La página www.datafull.com está tan mal organizada que tardé más tiempo encontrando el patch del Renegade que bajándolo (igual no lo pude instalar porque faltaba un archivo). Encima ahí veo la publicidad de la reviste número 54 (Sims Mania). Esto me hace acordar a que en un pequeño cuadro decía: Sims Online: decepción pa´ muchos. Luego de leer la nota pensé: "En la próxima revista le dan con un hacha". FAaa, aaaltó el hachazo: "La franquicia Sims es la más vendida a pesar de la metida de pata de Sims Online". Nada. En los premios juegos del año pensé que pondrían la cantidad de votos que recibió cada juego, pero no fue así. Ni que hablar del pibe de la revista 56; "Programar Videojuegos" su título, "Programadores de alrededor" su deseo, la falta de mail su perdición. Los otros 2 mails que les envié (aunque con otro user) no fueron contestados por medio de un mail ¿Tanto cuesta?

No me anda el Max Payne, por putear a los mejores. Si publican este mail les dejo: Raptor_XDPMT@hotmail.com para aquellos jugadores del Starcraft y/o Warcraft 3 que tengan ganas de pelear de en serio (Lo desafio al general Bournot si se atreve). Más allá de esto, la revista para mi 100%, aunque "como no existe la perfección" 91 % JAJAJAjajaja... (risa al infinito).

Walter Chacón DNI 33.18.171

PD: Contesten algo aunque sea en mail.

Se busca con urgencia un dador de sanidad para Waltercito. Cualquier persona en su sano juicio que pueda cooperar con una neurona no quemada -no cuenten con nosotros- por favor dirigirse al mail arriba citado. Desde ya, muchas gracias.

JUGAR EN INTERNET

Hola chicos: Mi nombre es Edgardo, soy de Firmat, provincia de Santa Fe, y ésta es la primera vez que escribo, a pesar que los leo desde hace ya bastante tiempo.

Me encanta la nueva configuracion de la revista, lo mejor de todo es el Xtreme Ranking con esos comentarios que pusieron al costado que están super divertidos. Uds. no sé si se dan cuenta, pero cada vez que comentan algo o cargan a alguno de sus compañeros de la editorial, es como que siento que los conozco cada día más, nunca dejen de hacerlo porque a mi (y pienso que la mayoria de los lectores) nos gusta saber quien escribe lo que leemos y si lo podemos conocer, mejor aún.

Bueno, me gustaría saber quién responde el correo (que lo firme abajo), ya que sus respuestas me parecen muy acertadas, y muchas veces me identifico con ellas.

Muchas veces el correo es la opinión de muchos, por lo que poner un nombre es medio egoísta. En todo caso, es el laburo del que tipea y corrige las cartas 8)

Este mes, para poder comprar la revi n° 55, tuve que pagarla en dos veces, aunque no lo crean (por supuesto que a escondidas de mi mujer) el CD no me anda, pero no importan ni el CD ni el precio, lo más importante para mí es el contenido de las notas, y la alegría que me producen al leerlas. (Se nota que le ponen pasión a su trabajo).

Sin que nadie se ofenda, me gustaría saber qué pasó con Martín y los muchachos que estaban y que ya no figuran en el Staff, si se puede.

¡A nosotros también nos gustaría saber dónde están!

También estaría bueno que regresaran los Irrompibles ¡Que eran lo máximo!

Eso dalo por hecho.

Muy buena la sección El Bunker con Diego, me está ayudando muchísimo con Sudden Strike 2, también me gustó mucho lo de las TAPAS QUE NO FUERON de Daniel, pobre, no lo hagan laburar al cuete.

Vamos a ver si en vez de 10 muestras le pedimos 8 o 9, gracias a tu pedido de misericordia...

Bueno, ha sido un placer comunicarme con Uds. a través de este medio, y no voy a dejar de visitarlos algun día cuando ande por BS.AS., quisiera comprar la revista número 1 y saludarlos personalmente.

Un saludo cordial, un fuerte apretón de manos y sigan así...

Edgardo Risso DNI : 20.784.817

PD: ME PUEDEN EXPLICAR COMO HAGO PARA JUGAR A HIDDEN & DANGEROUS POR INTERNET (¿Se podría sacar alguna nota al respecto?) Como yo, también algunos lectores no sabemos como jugar por internet, y menos en el interior.

Gracias

En realidad jugar por Internet hoy por hoy no es tan complicado, sobre todo a ciertos juegos en particular. En la mayoria de los casos podés utilizar el Gamespy o el excelente All Seeing Eye para encontrar oponentes en la red. En el número 53 tenés un detalle de este programa, y en el CD está el ejecutable. Ahora, con el tema de Hidden & Dangerous es más complicado, primeramente tendrías que tener la versión Deluxe -analizada también en ese número- y ver de arreglar previamente con amigos que también lo tengan, y encontrarse en forma "manual" a traves de Internet. Es un tema que ya tratamos en la revista y que veremos de hacer una nota en un próximo número, para que lo entiendan todos.

Saludos y ¡Hasta la próxima!

PLACA DE VIDEO

Hola señores, como les va. Soy Pablo, tengo 14 años, los felicito por su excelente trabajo en la revista. Les quiero hacer una consulta de hardware, les cuento que tengo una pentium 4 1.5 GHz, 256MB con una placa RIVA TNT2 M64 32MB, y como me estoy quedando corto (no puedo jugar a ningún juego nuevo) hace tiempo pensé en comprarme otra placa. Dispongo de $300 aprox., yo estaba pensando en una GeForce 4 MX 440 64MB DDR.

Quiero que Uds. me den su opinión profesional del tema, y me digan qué me conviene adquirir para poder jugar los últimos juegos.

No me interesa que publiquen el mensaje, sólo que me contesten.

Ah... otra cosa ¿Qué pasa con el Conflict Desert Storm que nunca sacan el review? Porque salió hace rato.

Bueno, no los molesto más.

Atte. Pablo.

Gracias.

Bueno Pablo, primeramente respecto de la placa de video, sí, efectivamente te quedaste un poco corto, y te conviene comprarte ya mismo otra placa de video. En lo posible, una GeForce 4. Un modelo como el que señalás anda en aproximadamente U$S80.-, por lo que tendrías que llegar sin problemas con tu presupuesto. Y siempre existe la posibilidad que baje -por supuesto que en Dolares-.

Respecto del Conflict Desert Storm, al igual que muchos otros juegos, pasó de largo en la época de Navidad, en la que salieron como 2000 juegos, y 1900 pasaron de largo. Pero te comentamos que es un FPS táctico que realmente no es la gran cosa, a decir verdad es bastante mediocre. No lo revisamos

en su momento y no lo vamos a hacer ahora, pero si te interesa saber el puntaje que teníamos asignado para el juego, era de 49%.

GAMER "DE LOS POSTA"

Hola, señores de la Xtreme:

Antes que nada, felicitaciones por la revista... pasemos al punto.

Al leer las últimas 3 xtremes, noto el deterioro de la sección Correo, una de las secciones más importantes en toda la historia de la revista (puedo asegurarlo, ya que la sigo desde los primeros números), para ser directo, se convirtió en un saludómetro donde la crítica y opinión casi desaparecieron, para dar espacio a una que otra experiencia con algún juego, o decir que el país anda como el orto, o que la revista está muy cara, o que no les anda un juego, y en vez de leer los requerimientos mandan un mail. Yo digo que aumentemos la calidad de mails y cartas, o directamente se use ese espacio para algo más productivo.

Y qué mejor que empezar por casa... ¿No?

Hablando con un grupo de amigos, fanáticos de la Xtreme y gamers de los posta, pensamos en que podrían dejar a los gamers experimentados hacer las guías de algunos juegos.

Poniendo un ejemplo, ya que esta idea no es nueva, pero recién ahora la planteo, recuerdo haber leído la review del Diablo 2 y del LOD, y eran bastante flojas... además, nunca salió una guía para crear a los personajes, diciendo que era mejor hacerlo cada uno a su manera (dato falso, ya que hay muchas habilidades que son casi inútiles, y elegirlas hacen bajar la calidad del personaje).

No tenemos el espacio suficiente para enseñarte a expresarte, "Gamer de los posta", pero en el Diablo los personajes no se crean. Podés seleccionar de entre una variedad de clases uno en particular, y luego, a medida que uno avanza en el juego, lo lleva -dotándolo de ciertos atributos asignables por el jugador- por el camino que uno crea conveniente. Sin dudas, una parte fundamental del juego.

Si sos un" Gamer de los Posta", no estarás acostumbrado a leer guías, porque, obviamente, seres superiores como vos, no las necesitan. ¿Ahora? ¿Quién te hace creer que a alguien le interesa que vos, "Gamer de los posta" hagas una guía? La gente compra Xtreme PC por la revista, y los que escriben en ella, y pese a que la persona que en su momento escribió la review de Diablo II y su expansión, hoy no sea de mi agrado, la tiene más clara en esos juegos de lo que te podés llegar a imaginar.

Yo sé que ustedes saben de los juegos, pero nada mejor que una guía hecha por un fanático que se la pasa jugando, que tiene, por ejemplo, tácticas que solo se aprenden en internet, saben que cosas sirven, que cosas no, etc., que alguno de ustedes (no estoy negando su conocimiento), pero con la cantidad de juegos que revisan, no llegan a alcanzar esa calidad que otorga el jugar todos los días. Por favor, delibérenlo.

Ya lo deliberamos. Te tienen que internar. Primeramente, vos no te das una idea lo que jugamos Diablo II y su expansión aún despues de haber hecho la nota. Acá hay gente que lo terminó 3 veces con CADA PERSONAJE, una vez en cada nivel de dificultad.

La sección de Hardware y El Bunker, son muy exelentes y las reviews (aunque más de una vez corregidas por algún jugador experto) también.

No entendemos ni lo que quéres decir, pero, nota aclaratoria de Diego Bournot, corrector de Xtreme PC: No corregí una sola línea de tu carta. MUY "EXELENTE"... hehe.

Y para terminar, una inteligente sugerencia, el 2do CD!. Hace rato quiero uno de Utilitarios (para mi placa geforce 2, mi sb live mp3+) y para las nuevas, ya que espero poder comprarme una algún día ;) y me parece que no le subiría mas que uno o dos sopes... pero significan 600mb de demos, utilitarios, add-ons patches y demás cosas que Nunca voy a poder bajar por mi conexión (y si pudiera, me saldría como 3 xtremes :P).

Bueno, gracias por leerme y espero su respuesta.

Muchas gracias
Eduardo Gaido

Vender una revista con 2 CD's a $13,90 ¡NOS PARECE GENIAL! pero impracticable, y te aseguramos que si pensaras dos minutos antes de escribir lo primero que te viene al cerebro, definitivamente te darías cuenta que lo que decís es -por decirlo de alguna forma light- una pavada. No durarías ni dos números, y en eso te lo aseguramos, no importa lo "Gamer de los posta" que seas, en cuestión de números te vas a fundir igual.

Saludos, La Editorial

Bueno, dejando atrás el trago amargo de la última carta, y para que vean que realmente no tenemos ningún problema en publicar ninguna carta, nos despedimos. Lamentamos que hayan tenido que leer tantas taradeces juntas, pero hay cosas que no pueden dejarse pasar. Sin embargo, la vida es bella, y nosotros seguiremos aquí tratando de mantenernos a flote. Esperamos sus misivas, y esperamos que disfruten del presente número. Nos vemos el mes próximo...

LA CARTA DEL MES

Este mes, el premio va para un "Gamer de los posta", una persona a la que, si estuviéramos en nuestros cabales no se lo daríamos, pero después de todo, nosotros tampoco somos tan normales.

Eduardo Gaido, podés pasar a buscar tu premio cuando quieras, previamente certificá via un nuevo e-mail que diga "Yo soy el ganador de la "CARTA DE XTREME PC", y mandamos la autorización a CD Market para que te lo entreguen.

Eso sí, si no sabés como conectarlo, pese a que viene con un excelente manual y drivers, podrías programar unos mejores, y junto a tu secta de "Gamers de los Posta", hacer una guía de cómo instalarlo, con qué dedo conviene pulsar cada botón, etc.

Como vos sabés, acá somos todos medios nabos, y no sabemos muchos de esto... 8)

El premio de este mes, un Saitek P150 USB Action Pad cedido gentilmente por la gente de CD Market, allí encontrarán todas las novedades para PC y Consolas, tanto en juegos como accesorios.

WWW.CDMARKETONLINE.COM.AR

PARA CARTEARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, la vieja y querida carta a nuestra redacción, y por el otro, vía Internet por e-mail.
Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Tucumán 2242, 9º "D" (1055) - Capital Federal / e-mail: xtreme@fibertel.com.ar

COMO REVIVIR CLÁSICOS: HOY, PRINCE OF PERSIA

Ubisoft está a full, y junto a Jordan Mechner, acaba de anunciar la salida de un nuevo juego de la serie Prince of Persia. La nueva entrega de la saga, titulada Prince of Persia: The Sands of Time, verá la luz a fin de año, justo a tiempo para la temporada de lanzamientos navideños. Tras el rotundo fracaso del decepcionante Prince of Persia 3D, con sus numerosos bugs, horrible control, y momífera velocidad, incluso en las PCs más potentes de la época, las acciones del buen Jordan cayeron estrepitosamente. No obstante, con este anuncio, nuestras esperanzas de ver un nuevo Prince of Persia digno de ser mencionado con el mismo cariño conque recordamos a las dos primeras entregas de la saga, son muy altas. Principalmente, porque detrás de Jordan Mechner se encontrará el fantástico grupo de programadores de UbiSoft Montreal, responsable de una genialidad como lo es Tom Clancy's Splinter Cell (del cual encontrarán una excelente review en este número, cortesía de nuestro amigo Fareh). En Prince of Persia: The Sands of Time, nuestro principesco héroe se pasa de gil, al partir un reloj de arena que se encontraba en el palacio, el cual contenía las peligrosísimas Arenas del Tiempo. Naturalmente, para enmendar su error, nuestro gallardo, valeroso, y medio salame príncipe deberá esforzarse en una carrera contra el tiempo, para volver a encerrar las Arenas antes de que las mismas acaben con el mundo. Esperemos que UbiSoft y Jordan Mechner lleven este proyecto a buen puerto, y nos sorprendan gratamente.





NO MAS DIRECTX

Microsoft anunció que en los años por venir no trabajará en nuevas versiones de DirectX, por lo menos hasta que terminen su próximo sistema operativo, el Windows Longhorn (para el que desarrollarán un entorno operativo 3D, según rumores), el cual debería estar listo para el 2005. Según la empresa, con la tecnología que brinda el DirectX 9.0 (última versión de la poderosa herramienta 3D que permite correr los videojuegos en nuestra PC) los programadores de videojuegos y los fabricantes de placas 3D, como ATI, Nvidia y otras, tiene suficiente poder como para poder trabajar los próximos dos años. Acostumbrados a disponer de una actualización por año al menos (DirectX existe desde casi los principios del Windows 95), no sabemos qué tan lejos podrán llegar las empresas.
Por otra parte, Microsoft también anunció que concentraría toda su rama de videojuegos en desarrollar más el potencial de la consola Xbox, y en crear un sistema standard para los joysticks de PC, algo así como una cantidad predefinida de botones, palancas, etc. Esto se debe a que quieren lograr que los juegos reconozcan al instante con qué controladores se enfrentan, sin necesidad de tener que utilizar ninguna configuración, sólo Plug... & Play.

WARLORDS IV, LA SAGA NO MUERE

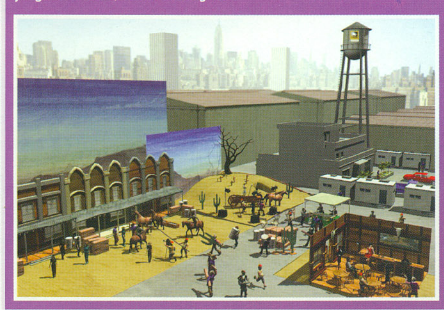
De la mano de Ubisoft, la gente de Infinite Interactive anunció que este año vamos a tener entre nosotros una cuarta parte de la saga Warlords, la cual se llamará Warlords IV: Heroes of Etheria (no confundir con Eternia, que eso era de He-Man). LA encargada de crearlo será Infinite Interactive, una nueva empresa, que ha surgido de las cenizas de Strategic Studies Group, empresa que creó todas las anteriores entregas de la serie Warlords.
Para todos los que estén medio perdidos con el tema, les comento que Warlords es un juego de estrategia al estilo Heroes of Might & Magic. Contamos con una serie de personajes típicos de esas series (guerreros, magos, etc) que a medida que avanza el juego irán ganando experiencia y fuerza, con el objetivo de convertirse en los mas poderosos, para cumplir con sus añoranzas y objetivos. Warlords IV: Heroes of Etheria estará saliendo del horno para la época navideña, así que resérvenle un lugar abajo del arbolito.

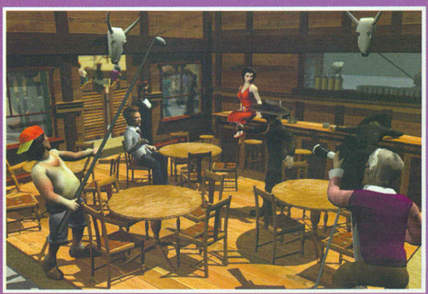




THE MOVIES...
NADA MENOS QUE EL NUEVO TRABAJO DE PETER MOLYNEUX

Peter Molyneux no deja de sorprendernos. Esta vez, el genio se ha aliado a la empresa Activision para sacar adelante su nuevo proyecto, llamado The Movies. En The Movies, deberemos construir y dirigir un estudio de cine. Pero a diferencia de otros juegos del estilo, éste nos obligará a enfrentar los embates del tiempo desde una perspectiva histórica. Cuando comenzamos el juego, estaremos en las primeras épocas del cine, alrededor de los años '20. A medida que avanza el juego, deberemos mantener el estudio en pie, cuidar la reputación de nuestros actores, y administrar el dinero. Pero también tendremos que estar atentos a las modas de la época, a la censura, y a la opinión publica.
Como sabemos, Molyneux no hará menos que sorprendernos con lo que esperamos sea un excelente título. The Movies estará a cargo de Lion Head Studios, que desarrolló Black & White, y el juego estará disponible a principios del 2004. X





EL INDESTRUCTIBLE CAPITAN ESCARLATA LLEGA A LOS VIDEOJUEGOS

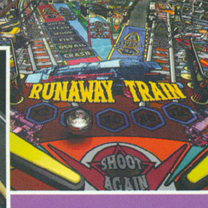
Los coloridos agentes Spectrum llegan junto al Capitán Escarlata en su primera aventura interactiva. Batfish Studios y Digital Workshops están trabajando en este novedoso juego, y la verdad, de todas las licencias que andan sueltas por ahí, nos preguntamos por qué justo se les vino a ocurrir hacer un juego de la serie de los comuñes del famoso Gerry Anderson. Captain Scarlet and The Mysterions será el nombre del juego, y en el nos batiremos contra el temible Capitán Black, los Mysterions, y todos los enemigos que caracterizaban la serie. La compañía, de origen británico, no dejó muy en claro de qué se tratará el juego, pero nos prometieron que iba a estar lleno de puzzles interesantes, y que iba a contar con unos gráficos soberbios. Esperemos que al menos nos dejen ver cómo eran los marcianos, para sacarnos la maldita duda de una buena vez... X



PURE PINBALL, LO MAS CERCANO A UN PINBALL DE VERDAD

Iridon está trabajando en este simulador de pinball, que promete ser el mejor juego de pinball de la historia (al menos en la parte virtual, no creo que supere a un pinball auténtico). Pure Pinball, tal es el nombre del juego, contará con un nivel de detalle sin precedentes en un juego del estilo. La bola refleja a la perfección cada detalle de la mesa ¡Inclusive podremos ver los reflejos del jugador en ella!. Además, los detalles como el vidrio de la mesa, también serán tomados en cuenta. Con solo mirar las fotos uno se da cuenta. ¿Cuánto hay que esperar por esta maravilla? No mucho, ya que se encuentra programada su salida para mitad de año. X





NEWS!

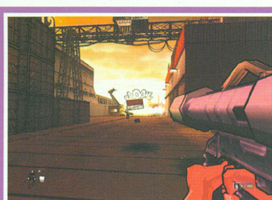
MEDAL OF HONOR PARA RATO

Electronic Arts no pierde oportunidad de lucrar con sus franquicias más populares, en este caso, Medal of Honor. La empresa anunció que se encuentra preparando una continuación para MOH: Allied Assault, además de una expansión que, como aseguran ellos, será mas larga que la breve Spearhead. Para empezar, el nuevo juego de la serie se llamara Pacific Assault, y si en Allied Assault teníamos como tema central el famoso desembarco de Normandía (el día D), el nuevo título llevará como símbolo la famosa batalla de Pearl Harbor, y de seguro seguirá con la tónica de imitar escenas de películas bélicas. La espectacular continuación estará lista para Enero del 2004.

Por otra parte, la expansión, que como dije antes, será sensiblemente mas larga que Spearhead, estará basada en la campaña de Africa del Norte. El proyecto está a cargo de TKO Studios, ya que toda la gente de EA se encuentra ocupada en el Pacific Assault. La expansión todavía no tiene nombre, pero se estima que estará lista para Noviembre, ya que parece que a los muchachos de TKO los tienen trabajando a punta de látigo. X

XIII, EL CEL SHADING LLEGA A LOS FPS

Basado en un cómic Belga del mismo nombre, XIII es una de las últimas licencias en las que Ubisoft está trabajando. Para este particular proyecto, la empresa eligió un no menos particular modo de representarlo. El juego en sí será un FPS clásico, con algún que otro toque innovador, como la capacidad de utilizar como arma cualquier elemento del escenario, pero con la gran novedad de estar realizado con el motor grafico del Unreal II con cel shading. El cel shading es esa tecnología de gráficos que utilizan los programadores para darle un toque "cartoon" al videojuego, y que se ha puesto muy de moda estos días en los juegos de consola. XIII trata acerca de un hombre que se despierta un día tirado en una playa, con una herida de bala en la cabeza, con amnesia, y con una única posesión en el mundo, la llave de una caja de seguridad de un banco de Nueva York. El único recuerdo de su vida pasada es un tatuaje en el que se lee "XIII", y por eso, el personaje se hace llamar de esa manera. Al parecer, todo esto se relaciona con el complot que se encuentra detrás del asesinato de Kennedy. El juego estará disponible en agosto de este año. X

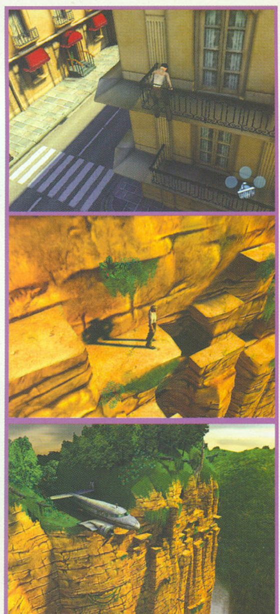




BROKEN SWORD, AHORA EN 3D

Broken Sword: The Sleeping Dragon será el nombre de la segunda parte de la famosa aventura gráfica realizada por Revolution Software. Al parecer, este es otro género que está cayendo en su totalidad en las tres dimensiones. La empresa decidió que esta vez iba a optar por las 3D ya que también van a cambiar el estilo de juego, por que consideran que apuntar con el mouse ya es "algo anticuado", a pesar de que muchas aventuras graficas siguen utilizando este sistema de manera exitosa.

La historia esta vez nos traerá de vuelta a los aventureros George y Nico, pero por caminos separados, los cuales se unirán en un par de puntos comunes. El nuevo modo de juego no es nada menos que un modo más al estilo plataformero, cosa que en vez de señalarle algo al personaje en cuestión, nuestra tarea será llevarlo al objeto para que lo tome, lo examine, etc. Broken Sword: The Sleeping Dragon tiene todavía un largo trecho por delante, así que lo veremos para octubre de este año. X



XTREME RANKING MARZO 2003

Este mes, como era de esperarse, Splinter Cell ocupó la mayor parte del tiempo de todos los que hacemos Xtreme PC. Ojo que no fue el único, porque si hay algo que no falta en este momento, son juegos copados como para pasarse horas y horas delante de la PC. Command & Conquer: Generals está más fuerte que nunca, ahora con el Multiplayer a full, y sigue la fiebre de Magic Online y Battlefield 1942: Road to Rome. Además, la inesperada llegada de Rainbow Six 3: Raven Shield a las oficinas hizo que la revista corra serios riesgos de retrasarse gracias a sus espectaculares efectos, jugabilidad y detalles que nos dejaron boquiabiertos a más no poder...

LOS MAS JUGADOS

Posición	Título / Publisher	Anterior	Tendencia
1	**Splinter Cell** Ubi Soft Montreal / Ubi Soft	2	
2	**Command & Conquer: Generals** Electronic Arts Pacific / Electronic Arts	1	↓
3	**Praetorians** Pyro Studios / Eidos Interactive	-	
4	**Magic The Gathering: Online** Leaping Lizard INC / Wizards of the Coast	5	↑
5	**Freelancer** Digital Anvil / Microsoft	-	
6	**Battlefield 1942: Road to Rome** DICE / Electronic Arts	4	↓
7	**Rainbow Six: Raven Shield** Ubi Soft Montreal / Ubi Soft	-	
8	**Big Mutha Truckers** Eutechnyx / Empire Interactive	-	
9	**I'm Going In 2** Innerloop / Codemasters	10	↑
10	**Master of Orion 3** Quicksilver Software / Infogrames	-	

LOS MÁS ESPERADOS

Posición	Título y Publisher	Anterior	Tendencia
1	**Star Wars: Galaxies** Sony Online Entertainment / LucasArts	2	
2	**Pro Race Driver** Codemasters	1	↓
3	**Worms 3** Team 17 / Activision	-	
4	**Black & White II** Lionhead Studios / EA	-	
5	**Homeworld II** Relic Ent. / Sierra	-	
6	**Warcraft III: The Frozen Throne** Blizzard Ent. / Vivendi Universal Int.	-	
7	**Syberia II** The Adventure Company / Microids	-	↑
8	**Doom III** id Software / Activision	4	↓
9	**Hidden & Dangerous II** Illusion Softworks / Gathering of Developers	6	↓
10	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Ion Storm / Eidos Interactive	10	

Pese a haber sido retrasado, Star Wars: Galaxies sigue siendo el juego más esperado por estos lares. Obviamente, desde que llegaron las primeras imágenes de Worms 3 y comenzamos a ver que ERA posible trasladar este mundo a las tres dimensiones y seguir siendo un juego espectacular, se habla muchísimo del juego, y hasta nos hicimos unos partidos con el inolvidable Worms World Party para recordar viejos buenos tiempos. Sin dudas, una saga excelente que esperamos siga el camino de siempre. Cabe destacar el ingreso de varios titulos nuevos, entre ellos el que ilustra nuestra tapa: Black & White II. X



Sam Fisher llegó para quedarse. Splinter Cell es un juego como no veíamos en mucho tiempo, y Ubi Soft Montreal se perfila como uno de los mejores developers del momento. Buena prueba de ello son el mencionado Splinter Cell, y el "recién llegado a la redacción no lo podemos sacar a Fareh de la PC" Rainbow Six: Raven Shield, que a primera vista es IMPRESIONANTE.

Big Mutha Truckers, un juego recién aparecido en PC, y que ya tenía un tiempo en consolas, y del cual justamente su conversión sorprendió a todos. No sólo lean el review de este numero, sino que si tan sólo les interesa la idea, es un juego que sinceramente no pueden dejar pasar.

Praetorians, la última creación de Pyro Studios, famosos por su saga Commandos, generó más de una disputa en la editorial, sobre todo por su elevadísima dificultad, y ciertas decisiones de diseño en las cuales no todos estamos 100% de acuerdo. Pero pese a todo, es un juego que merece que le echemos una mirada, y sin dudas es un juego que, dándole una vuelta de tuerca a la idea detrás de "Commandos", logra implementar las tácticas de combate clásicas de las legiones romanas.

¡El Festering Goblin es lo más!

La postergacion del lanzamiento de Star Wars: Galaxies no solo fue una mala noticia que afectó a la mitad de la redacción, que ya lo tenía pre-ordenado para tenerlo enseguida, sino que significa que Magic: The Gathering Online va a seguir en nuestros rígidos, produciendo estragos a la hora de trabajar y de pagar las cuentas 8(

Master of Orion 3, la secuela de uno de los juegos de estrategia espacial más aclamados de todos los tiempos, también fué blanco de sentimientos encontrados, gente que lo ama (como nuestro General Ochentoso), y gente que lo odia. Sin lugar a dudas, no es tan malo como algunos exagerados se apresuran en calificar, pero para muchos tampoco es el clásico que esperaron durante casi siete años.

La nueva tendencia de editar juegos nuevos a precio reducido en USA, que nos provee de una sustancial cuota de juegos mediocres paracalificar todos los meses, y en muchos casos, luego de pasar horas tratando de encontrarles un punto bueno terminamos tirando a la basura, porque Lado Bizarro, hay uno solo...

Illusion Softworks no sólo nos hace esperar por Hidden & Dangerous II, sino que ahora postergó tambien el lanzamiento de Vietcong, supuestamente programado para Marzo. Al parecer, la reacción de la gente ante las demos Multiplayer y Single Player no fue lo que esperaban, y lo estan afinando un poco.



HOMEWORLD II

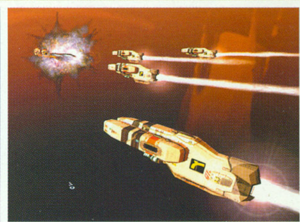
Desde que apareciera Homeworld, y nos volara la cabeza con sus exquisitos gráficos e impresionante jugabilidad, comenzamos a rogar a la gente de Relic Entertainment por una secuela. Y tras aumentar aún más nuestra ansiedad con Homeworld Cataclysm, la expansión oficial del juego original, esa secuela se encuentra cada vez más cerca: Homeworld II verá la luz el 22 de junio. La segunda parte del mejor RTS espacial de la historia promete, de la mano de un nuevo engine, mejorar aún más los gráficos que supieron hacernos caer la baba hace tiempo, y si no nos creen que esto sea posible, aquí tienen estas increíbles fotos para demostrarlo, en las que las naves muestran una impresionante cantidad de polígonos, así como excelentes texturas.

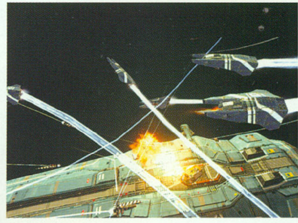
Homeworld II tenrá por protagonistas a los Hiigaranos, es decir, los Descendientes de los Kushan, quienes finalmente consiguieron llegar a su planeta de origen tras su arduo peregrinaje a través del espacio. Aún no se sabe si harán acto de presencia sus enemigos jurados, los Taiidan, o si nos enfrentaremos a un nuevo adversario. A cuatro meses de su lanzamiento, el juego plantea aún muchos interrogantes, pero si hay alguien en quien confiamos para llevar a buen puerto esta empresa, es en Alex Garden, quien al mando de Relic, pretende volver a redefinir el panorama de los RTS. Ojalá lo logre.



- Fíjense lo que son los efectos de luces...
- Las explosiones son impresionantes







- ¡Relic, lo queremos ya!
- Un escuadrón de fighters a punto de cargarse un capital ship
- Una nave madre, en medio de un terrible dog-fight espacial

WORMS 3

Como comentábamos el numero pasado en la sección news, Activision se hizo acreedor de los derechos de distribución del próximo Worms, el mítico juego de los gusanitos belicosos que utilizan todo lo que se encuentre a su alcance para masacrar a sus enemigos, desde lanzagranadas y escopetas, hasta vacas, ovejas, viejitas, e incluso bananas.

La sorpresa fue enterarnos que el juego será realizado en un entorno totalmente 3D, lo que cambia por completo el modo en el que estábamos acostumbrados a jugar este clásico de la estrategia y la buena puntería. A cada momento estamos más ansiosos por que nos revelen mas detalles, es por eso que les traemos esta hermosa colección de fotos, donde podrán apreciar el fino trabajo que están realizando los muchachos de Team 17.

Los detalles todavía son pocos, por lo que no se sabe con certeza cómo va a ser el control de los gusanitos. Aunque los programadores nos aseguran que a cualquiera que haya jugado a algún juego de la serie, el control le resultará de lo más natural. Imaginamos que el paso de 2D a 3D aporte montones de nuevos aspectos al juego, pero esperemos que no le quite el appeal que solía caracterizar a la serie.

Además, para dejar a los fanáticos contentos, los programadores dejaron todas las armas intactas, y le agregaron unas cuantas nuevas al arsenal, por lo que el nuevo look no será lo único nuevo que tendrán nuestros invertebrados amigos. Todavía no logramos entender cómo se las van a arreglar con la soga ninja, que fue uno de los adminículos mas necesarios desde el Worms Armaggedon...



¡Nooooooooooooooooooooooo!



Parece que no te hizo feliz mi regalito...



A ver a quién podemos matar...

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Nuevamente, el mejor commando anti-terrorista vuelve, esta vez para deshacerse de unos fundamentalistas nazis que planean someter al mundo. En unas cuantas misiones pr el globo, deberemos encargarnos de que la amenaza terrorista no sea nada más que un mal recuerdo.

Para cuando lean estas líneas, Raven Shield ya estará a la venta. Los fanáticos de la serie estarán de parabienes, porque Raven Shield continúa la misma línea de sus predecesores. Les contamos que tuvimos la oportunidad de probarlo unas horas, y es por eso que pensamos que la mejor manera de mostrarles lo genial que está el juego, es a través de unas buenas capturas. El detalle que tiene sinceramente dejó a más de uno con una parálisis facial, y los efectos producidos por armas como las flashbang grenades o tear gas grenades no tiene punto de comparación alguno.

Pero no desesperen, porque el mes que vienen tendrán una review súper completa, como se merece el nuevo juego de Red Storm Entertainment.



Nuestro team se ubicará cubriendo todos los ángulos posibles...










La IA de nuestros compañeros estará muy mejorada...

LOS JUEGOS QUE NOS VAN A QUITAR HORAS Y HORAS DE SUEÑO EN UN FUTURO CERCANO

POR **FAREH "LICENCIADO" SCHMIDEL** CATEGORIA **AVENTURA GRÁFICA**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Microids
DISTRIBUCIÓN: Microids
INTERNET: www.microids.com
FECHA DE SALIDA: Octubre de 2003
DEMO: No disponible

SYBERIA II

EL MÁGICO VIAJE HACIA LA TIERRA DE LOS MAMUTS CONTINÚA

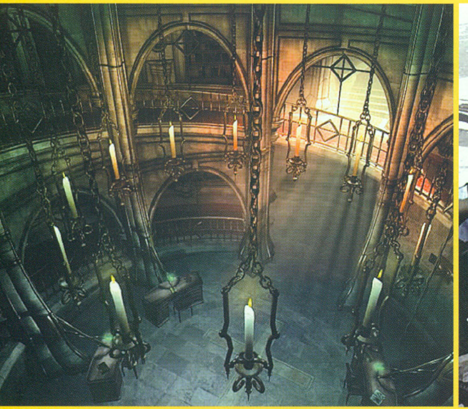
Es bueno saber que existen empresas que todavía creen firmemente en las aventuras gráficas. Buena prueba de ello es Microids, un nombre que hasta hace poco, nadie había escuchado nombrar, pero que últimamente está sonando fuerte, sobre todo entre los fanáticos de los juegos de aventuras. Responsables, ni más ni menos, que de la mejor aventura gráfica del año pasado, Microids no tiene ningún problema en hacernos saber que su fuerte es este género, y que luego de producir un título más que bueno, de nombre Post Mortem, se encuentran abocados por completo a la tarea de entregar la segunda parte de aquella increíble y genial aventura de nombre Syberia.

Y vaya si hacía falta una segunda parte...

Syberia II, continuará con el relato iniciado en la primera parte, arrancando justo donde concluyó la aventura original. O, mejor dicho, allí donde Syberia NO había terminado, porque si hay algo que se le pudo criticar a Syberia, fue su final inconcluso, que dejaba un montón de interrogantes flotando en el aire, los cuales serán aclarados en esta secuela (al menos, eso espero...).

La aventura continuará con las andanzas de Kate, aquella abogada que rastreó incansablemente por lo más remotos y extraños pueblitos de Europa a Hans Voralberg, el misterioso personaje cuya imaginación iba más allá de lo conocido por la gente. La primera parte terminaba con Kate, Hans y Oscar, el simpático autómata, uniéndose en un viaje a la mítica Syberia. En Syberia II, el viaje nos hará recorrer nuevamente y extrañísimas locaciones, plagadas de esa magia y encanto que caracteriza a la historia. Todo sea por conocer de una vez por todas adónde llevan las vías del tren construido por Hans, y qué es aquello que guarda con tanto recelo en los helados parajes de Syberia. Kate también está protagonizando un cambio en su vida, y podremos ver a lo largo de la historia, cómo finalmente va rompiendo las ataduras que la unían a esa vida citadina, como empleada de una mega-corporación de abogados, para dejarse llevar finalmente por la imaginación y los sueños de Hans. Prueba de ello es el celular, que tanta implicancia tuvo en la primera parte, y que ahora ha sido relegado a un lugar mucho menos importante, aunque seguirá apareciendo a veces.

Sin embargo, por más que todo el juego se trate de una continuación, no será imprescindible haber jugado la primera parte para entender esta segunda, o para saber de que va la historia, aunque claro



Las luces y sombras dinámicas harán que todo tenga un mejor ambiente



Las locaciones conservarán el encanto de la primera parte

está que aquellos que hayan jugado a la primera, contarán con ventaja. Además, podrán disfrutar aún más de los diálogos, los personajes y locaciones. Y les recomiendo que, hayan jugado o no a la primer parte, disfruten de todos y cada uno de sus diálogos y momentos, porque esta será la última entrega. No habrá un Syberia III. Aquí podremos dar por terminada la aventura iniciada por Kate, ya que los programadores y Benoit Sokal, el escritor / diseñador del juego, pretenden que el producto culmine con esta segunda entrega, evitando cualquier crítica que pueda tildar a una eventual tercera parte de "choreo". Esto tiene que ver con la longitud de la historia, ya que en principio, se había planeado que sólo existiese una entrega de Syberia, pero debido al tiempo de desarrollo invertido, y a la longitud de la historia, la gente de Microids se vió forzada a separar el juego en dos capítulos, por lo que la crítica de muchos jugadores se centró en la duración de la primera parte. Ante eventuales pedidos de una segunda entrega más larga, se ha señalado que Syberia II será todo lo larga que tenga que ser, es decir, prometen que las horas de juego serán suficientes, pero sin agregar recursos baratos, como escenarios más grandes, que demanden más tiempo para ser explorados, o puzzles más complicados. En la medida en que el juego crezca en su duración, será porque se han agregado escenas, locaciones y puzzles.

¿Puede ser más bello aún?

Sí, puede, porque, a pesar de que Syberia II contará con el mismo engine gráfico de su predecesor, se le han hecho varias modificaciones al mismo. Entre las mismas, se cuentan efectos de última generación, que asegurarán que el juego siga luciendo maravilloso, pero agregando detalles como luces y sombras dinámicas, reflejos de superficies vidriadas y de agua, texturas de hielo, nevadas en tiempo real, vestimentas diferentes para cada personaje en cada situación, nieblas, y más animaciones para cada personaje. Y ni qué hablar de las cutscenes, que supieron deslumbrarnos en la precuela, y que ahora prometen ser igualmente alucinantes, y más abundantes aún que las de Syberia, y eso es muy bueno, porque incentivarán a terminar una escena para ver qué nos depara la próxima "peliculita".

Hablando de la música, es interesante saber que, a pesar de no estar todavía definida, seguirá siendo igual de adictiva e inmersiva que la de la primera entrega, para lo cual están buscando trabajar con la misma gente que se encargó de la banda sonora original. También se está evaluando la posibilidad de contar con las mismas voces para esta segunda entrega, aunque han señalado que eso estará sujeto a la disponibilidad, llegado el momento de las grabaciones.

En cuanto a la interface, ésta ha sido tan aclamada por los jugadores de todo el mundo, que la gente de Microids, convenientemente, ha decidido mantenerla intacta. Inclusive han confirmado que el nivel de dificultad no ha sido alterado, siendo exactamente el mismo que su predecesor, exceptuando unos cuantos puzzles que requerirán un poco más de "sentido común" para ser resueltos, aunque de cualquier manera, éstos seguirán integrados de la misma y excelente manera a la historia del juego, siendo totalmente lógicos para aquellos que presten atención a todos los hechos y diálogos que sucedan. Y dado que estamos hablando de los diálogos, podemos señalar que Syberia II contará con un sistema de conversaciones revolucionario, que le otorgará mayor dinamismo a los mismos, solucionando algunos problemas de consistencia que generaban algunas de las conversaciones de Syberia, en gran parte debido a su longitud.

Otro aspecto significativo, será que aquellos que hayan podido jugar sin problemas a la primera parte, no tendrán que preocuparse por complicaciones en los requerimientos de esta segunda entrega, ya que la gente de Microids se ha asegurado que el juego pueda correr exactamente en la misma máquina en la que corría la primera parte, por lo que solamente queda esperarla con los brazos abiertos.


Gracias a las mejoras en el engine, podremos presenciar hasta los más mínimos detalles


El misterioso tren construido por el propio Hans

RISE OF NATIONS

UN AGE OF EMPIRES CON SABOR A CIVILIZATION

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Big Huge Games
DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.riseofnations.com
FECHA DE SALIDA: 22 de Abril del 2003
DEMO: No disponible

En la búsqueda frenética de las empresas productoras de videojuegos por crear productos que, dentro de su género, sean lo suficientemente innovadores como para destacarse del resto, se presenta Rise Of Nations: una muestra clara de que ni siquiera empresas como Microsoft pueden dormirse en los laureles, suponiendo que productos estrella como la serie Age Of Empires, no necesiten de cambios drásticos para seguir siendo líderes indiscutidos del mercado.

Tras buscar nuevas propuestas en el mundo de los fichines, Microsoft dió con Big Huge Games, una ignota empresa, misteriosamente fundada por Brian Reynolds y otros personajes de la antigua Firaxis, responsables de clásicos de siempre, como los Sid Meier´s Civilization, Colonization, y Alpha Centauri. En el momento en que su camino se cruzó con el de la firma de Bill Gates, Big Huge Games estaba empezando a trabajar en un proyecto en el que intentarían unir elementos de los juegos estratégicos en tiempo real, con otros tantos de los estrátegicos por turnos. Ese proyecto, pronto se transformó en Rise Of Nations (RON), el cual será el próximo caballo de batalla de Microsoft, a estrenarse en Abril próximo.

Una ensalada con los mejores ingredientes

A primera vidta, RON parece una continuación de Age Of Empires, aunque nada estará más alejado de la realidad, ya que este nuevo título supone todo un avance en materia tecnológica y conceptual. En todo caso, vendría a ser algo así como una versión más pulida, pero mucho más pulida, de Empire Earth.

El juego nos dejará elegir entre 18 naciones, que abarcan desde Japón hasta España, abarcando también antiguos imperios como el Romano. Cada una de estas culturas tendrá a su disposición unidades características, lo que brindará a cada una ventajas y desventajas con respecto al resto, muy semejantes a las que podíamos encontrar en AoE, donde se notaba claramente, por ejemplo, la supremacía de los caballeros sobre los arqueros. Cada una de estas naciones evolucionará a lo largo de la historia, transportándonos desde la Edad de Piedra, hasta la Modernidad, pasando por ocho edades diferentes.

Otro aspecto positivo que lo destacará de los demás RTS, es que todo el árbol tecnológico de cada civilización podrá desarrollarse desde una sola librería ubicada en el Centro de Control, por lo que no tendremos que andar buscando cada edificio para realizar el upgrade correspondiente. Sin



Un combate en los limites de nuestro territorio

Encarnizadas batallas del siglo XVI...

lugar a dudas, éste detalle será muy bien recibido por los fanáticos del género. Por si fuera poco, a medida que nuestra civilización progresa, en vez de tener que upgradear nuestras tropas, veremos cómo cada una de ellas irá mutando, covirtiéndose en una más moderna. Así veremos a simples caballeros transformarse en infantes con ametralladoras, o a carros de guerra romanos, que irán adoptando la forma de un tanque.

Los chicos de Big Huge Games están trabajando arduamente, para asegurarse de que la jugabilidad con cada nación sea totalmente diferente, ya que se estima que con cada una de ellas, el árbol tecnológico podrá ser desarrollado por completo en alrededor de 60 minutos. Esto significa que el impacto producido por las mejores unidades de cada cultura tiene que ser muy alto, debido a que el tiempo demandado para poder producirlas es relativamente extenso, en relación a otros juegos del género.

Al igual que pudimos ver en Civilization, RON contará con "bordes" para delimitar los límites de nuestra ciudad, los cuales tendrán que ser expandidos si deseamos ganar territorio. Cada ciudad tendrá límites impuestos, como por ejemplo el de un máximo de 5 granjas, o una determinada cantidad de población, y si deseamos crecer, también deberemos anexar nuevas tierras. Para este fin, contaremos con los exploradores, que serán unidades capaces de recorrer grandes distancias, descubriendo nuevos lugares para habitar, así como ruinas que esconden recursos gratuitos, como las que pudimos ver en otros juegos de Reynolds. A la hora de ganar terreno en el campo de batalla, la historia será diferente, ya que tendremos que eliminar en primer término a los enemigos, para luego aguantar por un período de tiempo en la ciudad sitiada, esperando a que todas las unidades enemigas se pasen a nuestro bando.

Los aviones jugarán un papel fundamental en la guerra

En cierta medida, la expansión de nuestros territorios puede suponer un dolor de cabeza a la hora de manejar todo el reino, pero gracias a ciertas decisiones que el juego tomará automáticamente, la tarea será mucho más sencilla. Por ejemplo, gracias a que los peones trabajarán automáticamente en la recolección de recursos, dirigiéndose a los bosques, minas o granjas, donde empezarán la recolección de manera instantánea. Hay que tener en cuenta que cada fuente de recursos podrá albergar a una cierta cantidad de peones, de acuerdo al tamaño de la fuente, por lo que una mina grande pueda albergar quizás a 10 peones, mientras que una chica no contemplará más de 3 individuos trabajando al mismo tiempo.

Una interesante característica que incluirá RON, será la posibilidad de construir algunas de las Maravillas del mundo. Estas serán 14 en total, y, de ser construidas, nos otorgarán importantes upgrades y habilidades especiales, aunque tendremos que tener en cuenta que muchas de ellas estarán restringidas a la nación y el territorio que hayamos elegido.

Una de las características más importantes, es la que señala la posibilidad de ganar una batalla, sin tener que centrarnos en el aspecto militar. ¿Cómo? Pues basándonos en la investigación de alguna de las otras áreas que presenta el juego. Además de la militar, podremos centrarnos en desarrollar la economía, el civismo y/o ciencias, avanzando tanto en materia de conocimientos científicos, que ello nos permita obtener el triunfo en ese campo. O si lo deseamos, podremos transformarnos en una superpotencia económica, y así dominar el tablero con los billetes, como lo hacen muchos países en la actualidad.

Dos ciudades demasiado cercanas entre sí...

RON lucirá muy bello en su apartado gráfico, mostrando unos modelos de unidades totalmente en 3D, con detalles a full, que contrastarán con los fondos estáticos en 2D que tendrá el juego. Aún así, el entorno será totalmente en 3D, posibilitando rotación de cámaras y zoom. Los efectos estarán a la orden del día, pero aún así, no esperen grandes explosiones y efectos de luces como los de Command & Conquer Generals, debido a que RON intenta ser realista, y por eso, los efectos serán lo más cercano posible al mundo real.

En cuanto al combate, muchas de las unidades que produzcamos, saldrán unidas en grupos de tres, lo que posibilitará dar una idea de combate a escala global al juego, aumentando la espectacularidad de las batallas. A esto tenemos que sumarle los efectos visuales que producirá el engine, mostrándonos sin ningún tipo de problemas, tripas y sesos volando por doquier, debido, por ejemplo, a un misil que ha explotado sobre un bunker.

Sabemos positivamente que en el pasado, quienes hoy componen Big Huge Games, han sabido crear productos de excelente calidad, y no dudamos de que están dispuestos a honrar esa tradición. Esperamos no equivocarnos, y que RON se convierta en el clásico que todos esperamos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Eagle Dynamics
DISTRIBUCIÓN: Ubi Soft
INTERNET: www.lo-mac.com
FECHA DE SALIDA: Invierno de 2003
DEMO: No disponible

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

VUELVEN LOS VERDADEROS SIMULADORES

El mundo de los videojuegos tiene sus idas y venidas. Como todo negocio, los videojuegos también son prisioneros de la ley de la oferta y la demanda. Y las reglas y caprichos de la economía hacen que ciertos géneros repentinamente se pongan de moda mientras que otros desaparecen casi por completo. Si bien los fanáticos de las aventuras gráficas son muy vocales a la hora de expresar sus frustraciones, fruto de la ausencia de ese tipo de juegos, hay un grupo igual de grande que parece sufrir en silencio. Son los fanáticos de los simuladores de vuelo. El mundo de los videogames cambia constantemente y está muy claro que hoy, son las consolas las que tienen la sartén por el mango. La gente, encandilada por la jugabilidad sencilla de los títulos consoleros, ha dejado atrás la era de los simuladores como Falcon, Flanker y los inolvidables títulos de Jane's Combat Simulations. La misma Electronic Arts cerró los estudios que se especializan en simuladores, y no le importó nada perder la licencia de Jane's, expertos en equipo bélico. Pero hay gente que no se olvida de los simuladores. Tal vez, hace falta un buen exponente para revivir el género. Y Lock On: Modern Air Combat (LOMAC) puede ser ese juego.



- El juego incluye 160.000 kilómetros cuadrados de terreno altamente detallado
- La cabina del A-10 Warthog

Más que Flanker 3.0

LOMAC está siendo desarrollado por la empresa rusa Eagle Dynamics. Eagle ya es legendaria entre los fanáticos de la simulación aérea por haber creado uno de los simuladores más recordados, Su-27 Flanker y su secuela, Flanker 2.0. Los modelos de vuelo y la recreación de los sistemas fueron impecables en ambos casos (al menos, para los estándares de la época). LOMAC es un proyecto mucho más ambicioso. Eagle se propone recrear no uno, ni dos, sino siete aviones de combate, los cuales van a ser copiados hasta en el más mínimo detalle. En el lado ruso encontraremos a los MiG 29 Fulcrum A y C, el Su 27 Flanker B, el Su 33 Flanker D y el Su 25 Frogfoot. Del lado de la OTAN, tendremos nuevamente al Fulcrum A, acompañado por el A 10 Warthog y el F 15 C Eagle. Además, el juego también se destaca por la atención al detalle en los aviones que no podremos volar (al menos en principio...). Entre estos encontraremos al F16, F4E, F/A 18C, B 52 e incluso helicópteros como el Hind D o el Apache. La campaña tendrá como escenario la región del Mar Negro, aunque hay ciertos datos importantes que aún se desconocen como la estructura de la campaña, la cual sea, probablemente, semidinámica. Es decir, algunas misiones se generarán en forma aleatoria, mientras que ciertas misiones tendrán objetivos fijos y muy claros, con cierto giros inesperados que le dan un poco de sabor al asunto.

Pero, a pesar de la atención que Eagle Dynamics pone en la recreación de los sistemas computarizados y el modelo de vuelo de cada uno de los aviones, los diseñadores rusos no se olvidan de aquellos jugadores que no desean leer páginas y páginas de un manual de vuelo, o que no quieren practicar durante semanas para ser pilotos estrella. Es por eso que LOMAC también incluirá un conjunto de opciones que harán de este simulador un juego más sencillo. Es posible que esto haga fruncir el ceño a varios de los más acérrimos fanáticos de los simuladores, quienes ya han oído este tipo de promesas en el pasado, y que las identifican con un producto final que es más un arcade que un simulador. Sin embargo, el historial de Eagle Dynamics hasta el momento es lo suficientemente impresionante como para tenerles confianza. Esperamos que LOMAC no decepcione, y de el puntapié inicial para el regreso de los simuladores de combate modernos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Bioware
DISTRIBUCIÓN: Lucasarts
INTERNET: www.bioware.com
FECHA DE SALIDA: 14 de junio de 2003
DEMO: No disponible

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

UN RPG SOÑADO QUE SE HACE REALIDAD

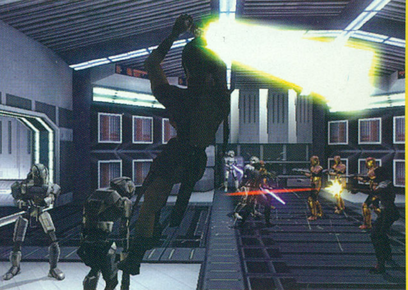
Bioware no descansa. Mientras continúan preparando una expansión para el archi popular Neverwinter Nights, estos verdaderos capos canadienses también están trabajando a todo vapor para darle los últimos toques al primer juego de rol basado en Star Wars. Knights of the Old Republic está siendo desarrollado simultáneamente para Xbox y para PC, aunque será la versión preparada para la máquina de Bill Gates la primera en ver la luz. Sin embargo, Bioware ha prometido readaptar la versión de PC para que los fans de Star Wars no terminen jugando en sus PCs un simple port de la versión de consolas, como muchas veces sucede. El juego nos permite internarnos más en el pasado del mítico universo creado por George Lucas. El juego tiene lugar unos 4000 años antes de la primera película de la saga. La República Galáctica está en su apogeo. Los Jedi celebran su aplastante victoria sobre el ejercito mandaloriano. Pero los dos Jedi principalmente responsables por la victoria de la República no regresan solos sino que lo hacen como comandantes de una flota Sith, ni más ni menos. Es evidente que los héroes han pasado al lado oscuro. Los Jedi logran acabar con uno de estos nuevos Sith, pero Darth Malak, el lider Sith sobreviviente, parece dispuesto a llevar a cabo un sanguinario plan de conquista.

El juego utiliza el sistema D20, popularizado por otros juegos como el mencionado Neverwinter Nights. Nuestro personaje es un aventurero humano. Podremos elegir una de tres clases. Soldado, Truhán o Explorador. Por supuesto que cada una de estas clases tiene ciertos atributos específicos. A medida que avancemos en el juego, nos encontraremos con hasta nueve personajes que se unirán a nosotros en nuestra aventura. Cada uno de estos NPC tiene su propia historia y sus códigos de conducta, y pondrán mucha atención a todo lo que hacemos y decimos. Una de las características más interesantes del juego es que podemos jugarlo como queramos. Las situaciones que se presentan siempre pueden resolverse, ya sea que hayamos elegido ser buenos o ser malvados. Y es que esas elecciones tendrán un enorme impacto en el juego. Las actitudes de los NPC, nuestra reputación, e incluso nuestra apariencia física cambiarán para reflejar si somos guerreros luminosos u oscuros. A lo largo de la aventura, nuestra sensibilidad por la fuerza despertará, y tendremos la oportunidad de comenzar nuestro entrenamiento para ser Jedi (o Sith, dependiendo del caso). A pesar de que el juego tiene una aventura principal, la estructura del mismo es abierta, y reminiscente del Morrowind. Podremos explorar la galaxia y encontrarnos con nuevas criaturas especialmente diseñadas para el juego, y que ya se consideran extintas en las películas. Nuestra nave se llama Ebon Hawk, y nos recuerda bastante a las naves Corellianas como el Millenium Falcon, tanto por el nombre como por la forma de platillo. En ella, visitaremos varios planetas familiares como Coruscant y Tattooine (infaltable...) y también mundos desconocidos como el planeta Korriban, donde se encuentra la base de los misteriosos Sith.

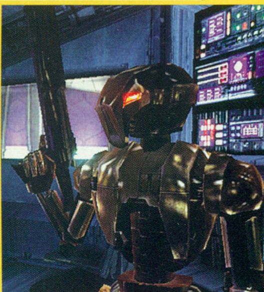
El juego también nos dará control total sobre los personajes, a quienes podremos dar armas y armaduras de varios tipos. Los Jedi pueden aprender hasta 50 habilidades diferentes gracias a la fuerza, que no se limitan solo al combate. Será muy interesante ver como maestros del género como Bioware utilizan toda la experiencia obtenida en el desarrollo de juegos anteriores a este nuevo título. Si todo sale bien, el 14 de junio, Knights of The Old Republic estará en las calles en USA, marcando el inicio de una nueva era para los roleros de PC.



Un Jedi intenta contener una manifestación piquetera



Bastilla Shan es una Jedi que no anda con vueltas...



Mejor no meterse con algunos androides

CAOS Y DESTRUCCION EN EL PARAISO

BLACK & WHITE II

"Humanos, muchos siglos atrás puse orden en su mundo, y mi sola presencia hizo que tuviesen algo en qué creer. Les enseñé a trabajar sus tierras, a vivir de sus mares, les mostré cómo construir viviendas, cómo cuidar de sus niños, les di el don de amarse, e incluso a tratar con otros pueblos. Creé para ustedes un mundo hermoso, lleno de bosques, campos dorados y ganado. Allí donde hubo necesidad, brotó satisfacción, donde hubo oscuridad, se hizo la luz, y la tristeza dio paso a la alegría. Luego les envié a mi criatura más preciada, le inculqué a cuidarlos como yo lo hice en su momento, le enseñé a ser fuerte y justa, y con el correr del tiempo, ella los liberó del yugo de Némesis. Entonces, Edén fue un mundo perfecto, próspero, milagroso. Mi tiempo allí había terminado, porque un mundo perfecto no necesita de dioses. Esperaba que recordaran mis enseñanzas, y que éstas perduraran a lo largo de las generaciones venideras. Ahora que he regresado a ustedes, veo que no ha sido así."

Fito sama, versículo 7


POR **RODOLFO A. LABORDE**

De enviado divino a general

Black & White es un juego espectacular, no caben dudas al respecto. Sin embargo, no fueron pocos los que en su momento se quejaron de la frustrante inteligencia artificial de la criatura, y de la interface sin íconos del juego, algo a lo que Peter Molyneux no hizo oídos sordos. Para el fundador de Lionhead Studios, el hecho de tener la posibilidad de lanzar una secuela, implica una nueva oportunidad para mejorar todo aquello donde B&W pudo haber fallado. En una reciente conferencia de prensa, anunció que "En Black & White II, queremos conservar las buenas ideas del primero, y ser brutales a la hora de quitar las malas". Y agregó: "Lo bueno de una secuela es que podemos corregir los problemas".


Con permiso...

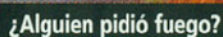
Ya desde el vamos, la cosa será completamente diferente a lo que nosotros conocemos. En vez de tener un comienzo pacífico y lleno de alegría, con gente bailando y dándonos la bienvenida, mientras algo más lejos construyen un templo en nuestro honor, en B&W II nos recibirá un cruento combate entre cientos de miles de guerreros. Si decidimos ayudar a los que atacan para dominar a los pueblos conquistados con mano de hierro, entonces ya estaremos inclinándonos hacia el lado oscuro. Si por el contrario, apoyamos a los que se defienden, e intentamos llevar la paz a nuestras tierras, estaremos del lado de los buenos. Dependerá de nosotros la manera en que jugamos a ser dioses, como siempre.

En cuanto al manejo de los ejércitos, Molyneux pretende simplificar las cosas lo más posible, al punto de arrastrar y soltar para movilizar a cientos de guerreros por un escenario. Esto se logrará por medio de banderas/estandartes en cada tropa, algo más o menos similar a lo que se tuvo oportunidad de ver en juegos como WarCraft III, en donde podíamos asignarle una bandera a algún héroe (en este caso nuestra criatura) para que nuestras huestes la siguieran al combate. A su vez, nuestro amigo podrá ser entrenado en las artes de la guerra, a flanquear al enemigo, a tirar abajo murallas a base de patadas y puñetazos, etc. Claro está que también podremos colocar esas banderas donde a nosotros más nos plazca: sobre una muralla, si pretendemos que nuestros arqueros se alineen todo a lo largo de ella, o bien encima de alguna piedra que arrojemos contra el bando contrario. Nuestros hombres la seguirán, y una vez pasado el muro comenzarán el ataque. Y si con nuestra mano de dios todopoderoso colocamos una bandera sobre otra de las nuestras, haremos que esos dos grupos se unan/combinen. Todo indica que el equipo de programadores ha encontrado una manera muy práctica de poner en movimiento a todas nuestras fuerzas, que al chocar con las enemigas conformarán un enfrentamiento "de proporciones épicas", según expresas palabras del maestro Molyneux.

FICHA TECNICA

CATEGORIA: RTS
COMPAÑÍA: Lionhead Studios
DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www2.bwgame.com
FECHA DE SALIDA: Primeros meses de 2004
DEMO: No disponible

Muchos, seguramente se estarán preguntando cómo mantener un alineamiento bueno entre tanto combate... Bueno, como estas batallas van a ser cosa de todos los días en Black & White II, y como se pretende seguir con la idea de poder elegir entre ser un dios bondadoso, neutral o malvado, se optó por lo siguiente: aquellos que ataquen primero estarán empezando a transitar por la senda del mal, mientras que aquellos que se defiendan, o que decidan contraatacar la ciudad fortificada del agresor no presentarán cambios malignos, sino que seguirán en su estado benévolo. Nuestra tierra presentará también claras muestras de nuestro alineamiento, algo que se había mencionado ya que sucedería en la primera parte, y que luego quedó en la nada. Si


¿Alguien pidió fuego?



somos malos, un yuyo negro y espeso se irá esparciendo cual peste por el suelo de nuestros dominios, matando a su paso cualquier otro tipo de vida vegetal. En caso de ser neutros, tendremos césped, y si somos buenos y cuidamos a los nuestros, el campo se cubrirá de hermosas flores con cada paso que demos. Hasta el clima sufrirá cambios, pudiendo apreciarse una densa neblina adondequiera que vaya un ejército malvado.


¡Vuelen, porquerías!

"Cría hombres y te sacarán los ojos"

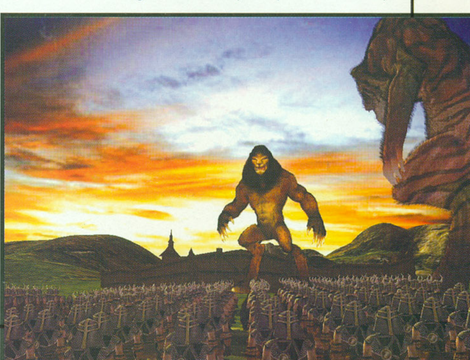
Comida, madera y...

El tercer elemento básico en esta secuela, serán los minerales. Con ellos podremos levantar murallas, y formar ejércitos. A diferencia de la comida y la madera, los minerales se irán agotando, y no podrán recuperarse. En cuanto a los milagros, éstos están siendo completamente reprogramados, y estarán divididos en dos tipos: milagros épicos, y milagros "de todos los días". Los primeros serán los terremotos, -por ejemplo- en los que podremos modelar el paisaje como más nos convenga, todo gracias a un nuevo y potentísimo motor gráfico. Por su parte, los de todos los días incluirán (entre muchos otros) la posibilidad de largar chorros de lava de la palma de nuestra mano -de la de nuestro bicharraco, mejor dicho- que en el caso de hacerse en un terreno en bajada, irá quemando todo lo que toque. Este tipo de poderes serán muy útiles para abrir huecos en las filas del enemigo. ¡Temible!

Y no estaría muy de más hacer mención de los distintos pueblos que habitan este belicoso Edén. Hasta el momento, sabemos de la existencia de griegos y de normandos o vikingos, aunque estamos seguros que con el correr de los días irán dándose a conocer otras razas. Como en el juego original dependía de la raza que nos adoraba el tipo de milagros a los que podíamos acceder, creemos que algo más o menos similar sucedería con esta continuación. Pero eso no es todo, también suponemos -aunque no se haya mostrado nada al respecto aún- que, dependiendo del pueblo, también variará la estrategia a utilizar en el campo de batalla. De hecho, ya hay un par de fotos del juego en las que pueden apreciar a los griegos formados en filas, como sucedía con la falange hóplita. Así, de haber romanos se podría hablar de la famosa tortuga, etc. ¿Pura habladuría o razonamiento lógico? Dentro de un año, aproximadamente lo sabremos.

La fauna de Black & White II

A pesar de los refunfuños de mucha gente en los foros oficiales, se dice que en esta ocasión no serán más de cinco las criaturas a nuestra disposición. La vaca, el orangután, el oso y el león serán cuatro de esos cinco. El que falta estará sujeto a votación (¡nosotros votamos por un loro, tigre o panda!) porque la gente de Lionhead quiere saber qué opinan los fans de su primer gran éxito. Una pena que no sean más, por-


Al fin nos encontramos, vecino

que una de las cosas que nos gustaba del primer B&W era la variedad de animales, prácticamente un zoológico a escala gigante. De todas formas falta bastante para la finalización y puesta a punto de Black & White II, y de acá a la fecha de lanzamiento pueden surgir muchos cambios. Quizás salgan otras criaturas más a modo de patches, como sucediera en su momento con el gorila, caballo, leopardo y mandril. Otra cosa que mostró Molyneux a la prensa fue la posibilidad de darle a nuestro coloso el largo de pelo que a nosotros más nos guste, otro detalle que -al igual que con el tema de los tatuajes- permitirá darle un toque único a cada gigante que lo hará completamente diferente al resto. Peter confesó estar evaluando todas las alternativas posibles para que el jugador pueda editar todas y cada una de las características de su "torre viviente".

Nos enteramos además que se está trabajando en una nueva interface (una IA más expuesta) para que podamos ver al instante el estado mental de nuestras bestias, y tener así una mejor idea de qué piensan de nosotros. Dicha interfase nos ayudará también con su enseñanza y disciplina, que seguirá con la tónica de los premios y castigos. Por si fuera poco, y para colmo de males, ahora los pequeños humanos tendrán el descaro de atacarnos con lanzas, flechas y hasta virotes, de manera que cuando eso suceda, nuestro gigante no dudará en levantar unos cuantos en el aire de una buena patada para defenderse. Gracias al poder del nuevo engine gráfico, podremos ver los cambios en su pelaje, si está quemado o si está manchado con sangre.

Detalles del "Making of"

El creador de Populous contó además que Black & White II está siendo desarrollado en dos partes: lo referente a jugabilidad está siendo creado con el viejo motor, mientras que el nuevo mundo y el nuevo motor están siendo creados por separado. Es más, se espera que para mayo de este año -cuando se largue la Electronic Entertainment Expo- esté lista una demo, en la cual se podrá ver todo el conjunto con lujo de detalles. El equipo de Black & White está a pleno con la mecánica del juego, para ser más precisos se está trabajando en la manera en que se construirán las aldeas y los distintos tipos de pueblos. Todo un set de nuevas edificaciones, caminos y cúpulas están siendo creados en muchos estilos diferentes. Hasta se podrá elegir el ancho, el alto y hasta la forma que le queramos dar a las murallas, para proteger a la ciudad y su gente de los ataques externos. Se podrán construir barracas para crear distintos tipos de unidades, ya sea con arcos, espadas o hachas, e incluso cuerpos de élite que disparen flechas incendiarias o hechizadas.

Molyneux comentó también que "Nuestra decisión con Black & White II es rediseñar, reprogramar y redibujar cada pieza del contenido. Nos damos cuenta que B&W era algo nunca visto en su momento, pero es historia pasada ahora."

¡Resumiendo, que se acaba el espacio... !

A pesar de faltar todavía como un año para la salida de Black & White II, Molyneux reconoció sentirse más que orgulloso de los resultados obtenidos hasta la fecha. También declaró estar pensando muy seriamente la posibilidad de que los jugadores puedan hacer en el juego los cambios que a ellos más les plazca, algo así como un super-editor que abarque casi todos los aspectos del juego. Seguramente habrá cambios, agregados, idas y venidas, y montones de novedades más, hasta que llegue el gran momento, pero si hay algo de lo que se puede estar seguro desde ya, es que el solo hecho de tener la firma de esta personalidad dentro del mundo de los videojuegos es sinónimo de éxito. X



Prepárense para combates multitudinarios

Cuando se le preguntó a Peter Molyneux acerca de cuál sería su alineación, llegó a la conclusión de que el título ideal para su simulador de dioses debería haber sido Matices de Gris: "Cuando juego a Age of Empires siempre construyo una ciudad, le hago una muralla -cosa de dejarla bien protegida- y después salgo por ahí a reventar todo lo que encuentro. Eso no es necesariamente malo, porque no salgo intencionalmente a matar todo lo que hay en el mundo. Pero tampoco es que sea bueno, porque salgo a atacar gente que no siempre me atacó a mí. Yo lo considero neutral."

El equipo también está trabajando arduamente para hacer las cosas más claras en materia de interfase. Luego de largas horas de charla con cientos de jugadores, se llegó a la conclusión de que para muchos resultaba un importante obstáculo entenderla, por eso se está pensando en un nuevo sistema de ventanas que se puedan ir abriendo y que presenten tanto opciones para la criatura como para edificar.

Ahora se podrá ver con mayor claridad qué estamos premiando o por qué estamos castigando a nuestra criatura, logrando de esa manera conseguir el efecto exacto que buscamos en ella. Y si somos unos desgraciados a los que solo nos interesa golpear a nuestro enviado al Edén, ahora podremos hacerle sentir el rigor de verdad, gracias a la inclusión de nuevos ítems -aparte de las correas-, como ser látigos y garrotes con púas.

Lo cierto es que mucha gente no jugó Black & White como su creador esperaba. Descubrió que una cantidad enorme de gente no pasó nunca de la primera o segunda isla, porque "Todo lo que ellos querían era jugar con su gente, construir ciudades, entrenar a su criatura, y tener en definitiva un mundo hermoso. Eso era una gran motivación para muchos, y nosotros les fallamos por no permitírselo en B&W.", reconoció apesadumbrado Molyneux.

Sí, los cambios van a ser en verdad muchos, muchísimos. En el nuevo B&W nuestra criatura tendrá un rol más activo en los combates, ya que según Peter "Ahora no le enseñarán adonde ir a hacer caca, le enseñarán qué atacar, qué proteger y qué construir". Y como ella va a tomar el rol de general, lo mejor va a ser que le enseñemos diferentes técnicas de ataque, e instruirla a posicionar de manera correcta a sus fieles (ejemplo: los arqueros en las colinas). Cuando queramos que haga algo en particular todo lo que habrá que hacer -¡Previo entrenamiento, claro!- es ponerle la correa, atarla a algún objeto visible (un muro, por ejemplo) y sentarse a ver cómo lo muele a golpes. X



REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

100% al 90%
CLASICO

Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80%
EXCELENTE

Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70%
MUY BUENO

Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60%
BUENO

Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50%
REGULAR

Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

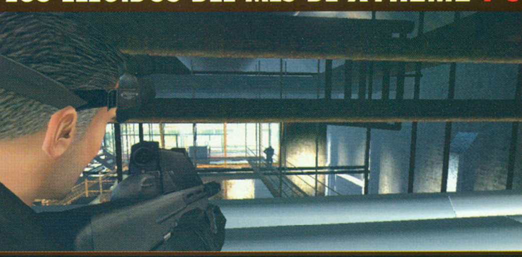
49% al 40%
MALO

Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0%
MUY MALO

Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	91%
BIG MUTHA TRUCKERS	90%
MASTER OF ORION III	90%
PRAETORIANS	90%

Los juegos que aparecen con este símbolo merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

Y además, implementamos también este nuevo premio: el PREMIO XTREME al MEJOR JUEGO DEL MES. Puede haber otros clásicos, pero donde vean esta medalla, significa que de todos los juegos revisados en ese número de la revista, ese es el mejor: un CLASICO de CLASICOS.



LOS JUECES DE TURNO

DIEGO "ERWIN" BOURNOT
Este mes, finalmente pudo cantar victoria en algunos drafts de Magic Online, además de acumular medallas en el Generals, y descubrir un nuevo vicio: Dark Age of Camelot...



FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES
Tras revisar el aberrante World War III: The World Against Terrorism para El Lado Bizarro, se despachó con una frase de antología, que no nos atrevemos a reproducir...



ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL
Nuestro Licenciado, además de dar lástima drafteando en Magic Online, se calzó los lentes para visión nocturna, y amparándose en la oscuridad, se metió donde no lo llamaban...



ALEJANDRO NIGRO
Ale todavía está de vacaciones, y este mes, apenas nos regaló una review de War & Peace, con la promesa de volver a full el mes próximo.



SEBASTIAN RIVEROS
Nuestro Dungeon Master, este mes derramó lágrimas de sangre junto a nosotros, cuando se enteró de que Star Wars: Galaxies se postergaba hasta nuevo aviso.



RODOLFO LABORDE
Nuestro ninja inmortal regresó con todo, trayéndonos un informe completísimo sobre lo que prepara el legendario Peter Molyneux: nada menos que Black & White II...



MARTIN ERRO
Matuu estuvo probando el esperado IGI 2, y nos cuenta cómo le fué en la experiencia, además de haber tenido que sufrir un par de bazofias "casi" dignas del Lado Bizarro...



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: InterActive Vision
DISTRIBUCIÓN: Activision Value
INTERNET: http://pc.iavgames.com/oaa/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/2000/XP, Pentium II 450 MHz, 96 MB RAM, tarjeta gráfica 3D 16 MB, 300 MB libres en rígido, DirectX 8.0a.
SOPORTE MULTIPLAYER: ¿Perdón?
NIVEL DE DIFICULTAD: Variable

APACHE A4-64 AIR ASSAULT

¡YANKEES GO HOME!

Apache A4-64 Air Assault (conocido también como Operation Air Assault) es un arcade que, dependiendo de la opción que elijamos, tiene más o menos elementos de simulador de helicópteros de combate, y que trata un tema más que actual desgraciadamente, el de los norteamericanos en Medio Oriente.

De nuevo la misma historieta

En una operación de reconocimiento para identificar posibles amenazas terroristas se descubrió a un grupo conocido como "Los mártires solares" (¿por qué diablos no le ponen el nombre verdadero y punto?), grupo que podría llegar a tener armas de destrucción masiva en su haber. Por eso, como sólo los yanquis -paladines eternos de la libertad y la justicia en el mundo- tienen el derecho de poseer semejantes chiches, se decidió erradicar de raíz esa amenaza latente. Sin embargo una invasión a gran escala sería riesgosa, por eso se optó por la formación de un reducido grupo de tropas de elite, y ahí es donde entramos nosotros (je), pilotos de un helicóptero de combate Apache con lo último en tecnología militar. Para tan noble fin, disponemos de 4 tipos de armas diferentes compatibles con nuestra bestia voladora: ametralladora de 30 mm, -para usar contra vehículos livianos o soldados-, misiles Hydra -efectivos contra casi cualquier tipo de vehículo a corta distancia-, misiles Hellfire -guiados por radar y efectivos contra todo tipo de objetivos, de largo alcance- y misiles Zuni -al igual que los Hydras no son guiados, pero estos petardos llevan un explosivo mucho más potente-. Treinta son las misiones, cuyo principal fin suele ser en la mayoría de los casos reconocimiento o destrucción de objetivos. Pero no todo es ir de frente a reventar cuanta cosa aparezca en nuestro radar, no. Muchas veces debemos poner en funcionamiento nuestra sesera y aplicar un poco de estrategia al asunto, especialmente cuando los enemigos nos sobrepasan por mucho en número. El modelo del Apache está hecho a conciencia, algo que podemos notar en la gran cantidad de detalles dentro y fuera del aparato. Si a esto le sumamos iluminación dinámica en tiempo real, texturas de alta calidad y un sistema de partículas volumétricas, el nivel de realismo es más que interesante. No así con todo lo externo que, lejos de ser irreal, no tiene la espectacularidad gráfica de otros juegos más viejos.

De todo lo que ofrece, lo que a nosotros más nos llamó la atención en este título fue sin duda la posibilidad de elegir entre vuelo realista y arcade, algo así como dos juegos en uno.
Es por eso que nos atrevemos a decir que Apache A4-64 Air Assault no es algo nunca antes visto, y seguramente no impondrá nuevas modas dentro del género, pero es un juego que bien vale la pena conseguirse si andan con ganas de hacerse unas misiones en helicóptero.





- A punto para la partida
- Toda resistencia es en vano



- ¡Tomá, Saddam!... digo, ¡Al-Zahir!
- "Se viene el estallido... "

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Un arcade con pizca de simulador de helicópteros de combate
LO QUE SI: Muy buenos gráficos, muchas vistas, buena música y montones de misiones.
LO QUE NO: Ni siquiera existe el modo multiplayer, no tiene nada de nuevo

72%

SPLINTER CELL

UNA LUZ EN LA OSCURIDAD



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Ubi Soft Montreal
DISTRIBUCIÓN: Ubi Soft
INTERNET: www.splintercell.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PIII 800Mhz con 1,5 GB libres en el disco rígido, 256 MB RAM, Placa de video 3D con 32 MB VRAM, Video compatible con DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: no posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Variable (Normal - Hard)

¡Me rindo! ¡No disparen!

Demasiada luz para mi gusto...

Esto es lo que se llama...

Después de tanto esperar, finalmente llegó el día, y tuve la oportunidad de probar la versión final de Splinter Cell. Creo que ha habido pocos juegos que hayan prometido tanto como lo ha hecho éste. Los chicos de Ubi Soft no escatimaron palabras, y nos habían dicho que el juego tendría los componentes necesarios para transformarlo en el mejor juego de acción stealth de la historia (recordemos que en la versión de consolas el juego compite nada más y nada menos que con Metal Gear Solid 2). A esto le teníamos que sumar las promesas sobre uno nivel gráfico sin precedentes, con modelos, texturas y efectos de última generación y, sobre todo, un manejo del sistema de luces y sombras dinámicas, que harían que hubiera un antes y un después de Splinter Cell. Claro que eso fueron sólo promesas...

Tom se adelanta al futuro

La historia detrás de Splinter Cell, es la que acompaña a todos los juegos basados en libretos del señor Tom Clancy. Unos eventos sucedidos en un futuro no muy lejano, amenazan con poner en jaque a la paz mundial, y es ahí cuando nuestro héroe debe entrar en acción. En esta ocasión, el escenario es Georgia, una pequeña nación surgida luego del desmembramiento de la Unión Soviética. El detonante: un par de agentes secretos de la NSA han desaparecido misteriosamente sin dejar rastros. Y, como ya hemos mencionado, nuestro héroe debe viajar a Georgia para averiguar que pasó. Sam Fisher, tal es su nombre, es un miembro del Third Echelon, el grupo de élite de la NSA: una agencia compuesta por agentes altamente entrenados en técnicas de infiltración, capaces de moverse como una pantera, matar como un rayo, y desaparecer como una sombra, sin dejar el menor rastro de su presencia. Obviamente, Sam es designado para que investi-

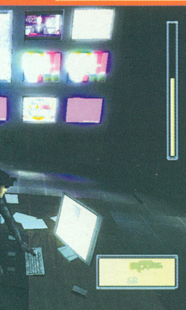
gue los hechos acaecidos en Georgia con este par de agentes. Claro que, a medida que nuestro héroe avanza en su investigación, va descubriendo más detalles, que conectan a toda la situación con Nikoladze, presidente de Georgia. Y todas las pistas nos llevan a la conclusión de que Estados Unidos se encuentra al borde de una guerra con ese estado. Para colmo de males, Nikoladze mantiene secuestrados a varios soldados americanos, y planea ejecutarlos en vivo, frente a las cámaras de todo el planeta. Entre otras cosas, también descubriremos que China también parece jugar un papel en esta guerra, por lo que tendremos que averiguar hasta dónde están metidos los líderes comunistas en esto. En definitiva, todo se asemeja, extrañamente, al coflicto que palpita hoy el mundo entero, ante un inminente conflicto entre los Estados Unidos e Irak. Los seguidores de Clancy, sabrán que esto no es extraño, ya que es un escritor que se caracteriza por tener siempre información de primera mano acerca de la tecnología militar y los posibles conflictos mundiales.

Sombrerito Sombreritus, conviérteme en Súper Hijitus...

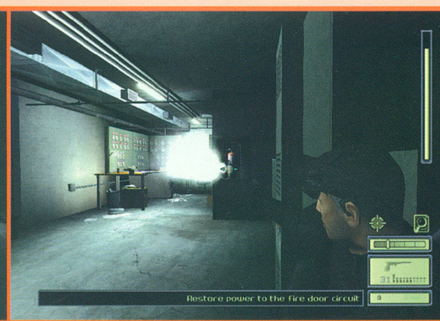
Una vez que creamos nuestro profile, podemos empezar a disfrutar de este maravilloso juego. Las misiones que nos encomendarán serán de lo más variadas, desde tener que eliminar a cierto personaje, hasta la grabación de una conversación entre dos figuras importantes del gobierno de Georgia. Cada nivel es diferente al resto, por lo que las reglas cambian constantemente. Habrá escenarios, en los que no podremos matar a nadie si deseamos salir airosos, y por el contrario, habrá otros en los que tendremos "licencia para matar", aunque ya sabemos que matar al final de cuentas siempre trae más complicaciones. Incluso habrá niveles en los que, en primera instancia, no podremos matar a nadie, pero luego de ciertas acciones, todo cambiará de rumbo, y entonces seremos autorizados a utilizar toda la fuerza necesaria para lograr nuestro cometido. Esto ayuda en gran manera a darle variedad y dinamismo al juego.

Sin embargo, y a pesar de este dinamismo, sabemos que la principal virtud de Splinter Cell, pasa por su acción stealth, y es justamente ahí donde el juego se impone. La variedad de acciones que podremos realizar parece no tener límites, y todo se encuentra limitado solamente pr nuestra creatividad, ya que cada escena tiene múltiples soluciones para el mismo problema. Hay ocasiones en las que tendremos que atravesar un salón repleto de guardias, y, si lo deseamos, podremos optar por eliminar a todos ellos, aunque sabemos que esto no es sencillo, ya que tras la muerte de uno, probablemente el resto nos llene de plomo. Aunque también podremos tirar una granada de humo, y luego atravesar el salon con nuestra visión termal activada. O si lo prefieren, probablemente vean que en una de las paredes hay un conducto de aire que puede servir para escabullirnos por ahí. ¿Y que me dicen de la idea de activar una torreta automática sin el reconocimiento de soldados aliados? Pobrecitos, van a pasar muy confiados por delante, y se transformarán en coladores.

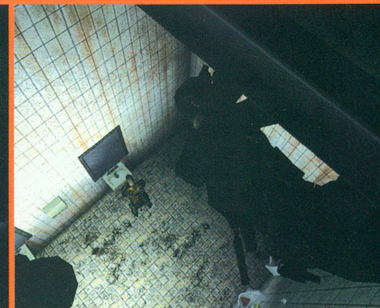
Claro que también tendremos muchos elementos a nuestra disposición que servirán a los fines de completar con éxito una misión. Entre lo más básico, encontraremos objetos de distracción, como latas y botellas, que servirán para atraer la atención de guardias. Inclusive, las botellas actúan como proyectiles, ya que si logramos impactar con una de ellas en la cabeza de un enemigo, a un corta distancia, entonces probablemente podamos noquearlos. Otras especialidades de Sam, incluyen mini-cámaras para espiar bajo las puertas; un lock pick muy original con el cual abrir cerraduras (existen versiones descartables que realizan el trabajo automáticamente); camera jammer; y, por supuesto, cámaras de visión nocturna e infrarroja, que permiten detectar enemigos en situaciones ambientales adversas. Pero claro que, como agente del orden que es, Sam Fisher necesita cierto poder de fuego con el cual solucionar problemas cuando las papas quemen,y para tal fin, nuestro agente especial cuenta con una pistola 9 mm, un subfusil SC-20K multi función, y granadas de mano. La pistola sirve sólo a distancias muy cortas, y es recomendable su uso solamente cuando podamos estar seguros que el disparo será letal, ya que si fallamos (y es más que probable que lo hagamos) será muy difícil batallar con la misma, ya que es un arma que pierde demasiada efectividad al disparar en movimiento, o al intentar efectuar varios disparos rápidos.



...estar conectado al mundo...



Un matafuego hace la cortina perfecta



Te va a caer un regalito del cielo...

Las granadas de mano también son algo muy especial, y recomiendo su uso solamente en espacios cerrados, donde los enemigos no tengan oportunidad de moverse antes de que esta explote, ya que la onda expansiva no es muy grande, por lo que con dificultad podamos matar a más de una persona. Además, es todo un tema el apuntar correctamente con ella, y cuesta mucho calcular la profundidad.

Por último, pero no menos importante, se

Se hubiera apreciado que tenga antialiasing

El diseño de los niveles es soberbio

Al fin nos vemos Nikoladze...

encuentra el subfusil multifunción SC-20K, que se transforma, desde el momento en que lo obtenemos, en la estrella del juego, gracias a su tremenda eficacia, ya sea en combates a corta distancia, gracias a la regulación de la frecuencia de disparo, como así también en grandes distancias, gracias a la implementación en el mismo de una mira telescópica que permite eliminar enemigos desde muy lejos. Al apuntar con la mira telescópica, tendremos que hacer uso de la habilidad de Sam de detener la respiración durante unos cuantos segundos, para así poder apuntar de manera correcta. Pero más espectacular que esto aún, es la cantidad de elementos que incluye este subfusil, razón por la cual lo llamamos "multi-función". Haciendo uso del botón secundario de disparo, podremos equiparlo con bombas de humo, unos dispositivos capaces de generar descargas eléctricas, anillos capaces de cortar la respiración de algún enemigo, y cámaras adhesivas controladas a control remoto, las cuales se dividen en dos tipos: cámaras de reconocimiento, que cuentan con visión nocturna y termal; y cámaras de distracción, que cuentan con un dispositvo sonoro, por medio del cual podremos atraer la atención de un enemigo, y una pequeña carga de gas, que dejará al oponente sin reacción durante unos buenos segundos.




Una cámara adhesiva y al fondo, Sam Fisher



Parece que tendremos problemas con tanta seguridad

Seguro que nunca viste nada más bello

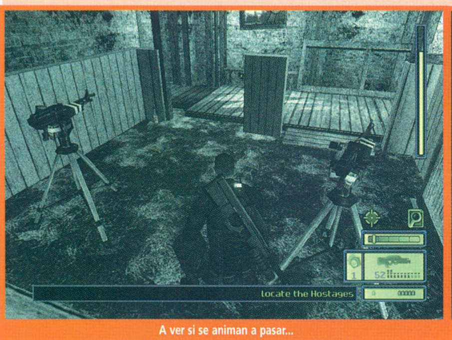
De más está decir que la mayor diversión del juego pasa por utilizar la mayor cantidad de estos objetos, ya que todos ellos son inmensamente valiosos, en aboslutamente todas las partes del juego.

La tecnología al servicio del espionaje

Tecnológicamente, Splinter Cell es lo más avanzado que se puede encontrar en este momento en el mundo de los videojuegos. Si bien es cierto que el juego requiere una terrible máquina para funcionar correctamente, también es cierto que lo que verán a cada paso de Sam, los dejará con la boca abierta. Todo aquel manejo espectacular de luces y sombras que habían prometido, no sólo está presente, sino que resulta mucho más increíble de lo que pude imaginarme. Sinceramente, jamás pensé que fuera posible obtener

tal desempeño en materia de luces y sombras dinámicas. Nunca imaginé que existieran efectos de luces capaces de cegarme, o que podría ver un juego donde cada una de las luces que haya en el escenario afecte a la sombra de nuestro personaje. Y puedo asegurarles que eso, se nota mucho más en un juego como Splinter Cell, donde todo se basa en juegos de luces y sombras, donde tendremos que acostumbrarnos a movernos por las sombras, si deseamos estar a salvo de los peligros, ya que el más mínimo polígono de nuestro cuerpo que dejemos ver, será causante de que una cámara nos detecte, o de que un guardia haga sonar una alarma. Ni que hablar de los enemigos que de una u otra forma hayamos dejado fuera de combate, dado que tendremos que esconderlos en las penumbras si no deseamos que más adelante suene una alarma porque alguien ha descubierto a su compañero muerto, o, peor aún, tengamos la misión perdida, debido a que no debíamos hacer sonar la alarma.

Además, otros elementos, como la visión nocturna a infrarroja se encuentran perfectamente desarrollados, y en el caso particular de la visión nocturna, probablemente haga



A ver si se animan a pasar...



¡Arañas, qué asco!

que en varios pasajes del juego, se detengan para preguntarse si lo que estan viendo es un juego realmente. La visión infrarroja, por su parte, tiene en cuenta a todas, absolutamente TODAS las fuentes de calor que puedan estar presentes, por lo que, una vez puesta, veremos lamparitas, hornos microondas, caños, hornallas, velas, y por supuesto, cuerpos humanos o animales, emitiendo calor en nuestros monitores. ¡Aguante depredador!

Y los detalles no se quedan solo ahí, sino que muy por el contrario, se encuentran presentes a lo largo de todo el juego, sobre todo para aquellos que sepan prestar atención a los detalles más mínimos. Y seguramente sabrán apreciar un cuerpo inerte que se enfría a medida que pasan los segundos, cuando lo miramos con la cámara infrarroja. O un vaso de café que se vuelca, salpicando su contenido para todos lados, cuando le disparamos.

Mención aparte merecen los movimientos que puede efectuar nuestro amigo Sam, los cuales son, por nombrarlos de alguna manera, perfectos. Se nota el esfuerzo puesto en lograr que Fisher se mueva como una gacela, de lo contrario no podemos explicar como puede subir y bajar enrejados con semejante gracia, o como hace para colgarse de cornisas, avanzar sobre tubos, o someter enemigos con semejante estilo.

El sonido no se queda atrás, y si bien no deslumbra como lo hacen sus gráficos, es excelente, y logra con creces su cometido, sobre todo si podemos disfrutarlo en un buen equipo de audio con sonido 5.1, o, en su defecto, con unos buenos auriculares.

Algunos palos y terminamos...

¿Tiene defectos? Sí que los tiene, y bastante graves. El principal está relacionado a los problemas de clipping, pero lo extraño de los mismos, es que si bien al principio me hicieron poner el grito en el cielo, al ver como Sam atravezaba paredes con sus brazos cuando rotaba sobre su propio eje, o como los enemigos quedaban cortados al medio cuando depositabamos su cuerpo cerca de algún muro, y ni que hablar de cómo los guardias se fusionan con Sam, cuando los agarramos desde atrás y los noqueamos. Como dije, todo eso me hizo poner el grito en el cielo, pero por algún motivo sumamente extraño, estos errores van desapareciendo a medida que avanzamos, o por lo menos resultan bastante menos notorios en niveles más avanzados.

El otro "error" destacable del juego es la inexistencia de savepoints en el medio de los niveles. En cambio, sí podremos realizar "Quicksave" y "Quickload", algo que resulta bastante detestable para aquellos jugadores "honestos", ya que motiva al clásico "mato un tipo -Quicksave-, me matan -Quickload-". En realidad, los savepoints existen, pero los niveles son sumamente largos y resulta casi imposible llegar a ellos sin utilizar la opción de "Quicksave". Diferente era en la versión de consola del juego, que además de estos savepoints, contaba con otros en etapas más cortas dentro de cada nivel.

De cualquier manera, y como habrán leído, los errores son mínimos, y no alejan en gran medida a Splinter Cell de la indiscutible categoría de clásico. Es más, me imagino que a estas alturas ya estarán viendo como harán para ir a comprarlo, porque de lo contrario, se estarán perdiendo uno de los mejores juegos de este 2003. X

PROMEDIO **CLASICO**

QUE TIENE: Luces y sombras, de eso se trata...
LO QUE SI: En este momento, los mejores gráficos que encontrarás
LO QUE NO: Problemas de clipping. No tiene Savepoints. No hay antialiasing

91%

DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATHER

DE EUROPA A LAS ISLAS FIDJI

FICHA TECNICA

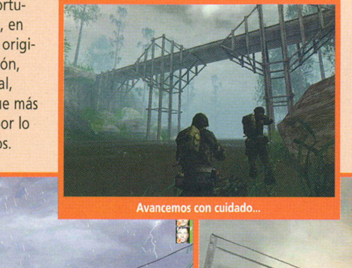
COMPAÑÍA: Nfusion Interactive
DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.us.infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 550 o equivalente, 128 MB RAM, 8X CD-ROM, 32 MB VRAM, 550 MB de espacio en disco, tarjeta de sonido, DirectX v8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jug. Internet/LAN
NIVEL DE DIFICULTAD: Medio

Existen muchos tipos de juegos: aquellos que uno ya sabe que van a ser buenos, aún cuando faltan meses para que salgan a la venta, los que prometen el oro y el moro y que después resultan ser un completo fiasco, los que sabemos que van a ir a parar de una al tacho o peor, al Lado Bizarro, y éstos (posiblemente los que más gusto dan jugar), títulos que suponemos van a ser mediocres y que resultan ser una sorpresa total. Una muy grata sorpresa.

Una docena de sacados

Está bien claro, por el título, que este nuevo Deadly Dozen nos lleva de paseo por distintas zonas del Pacífico (Guadalcanal, Manila, etc) siempre en misiones de no más de cuatro de los doce energúmenos que componen este "singular" cuerpo de élite. La única diferencia, es que en esta oportunidad la gresca es contra los japoneses, en vez de los alemanes del Deadly Dozen original. Ya desde la pantalla de presentación, tenemos la oportunidad de ir al tutorial, algo que recomendamos revisar aunque más no sea muy por arriba, cosa de tener por lo menos una idea básica de los comandos.

Doce son las misiones (su número de cábala, parece...) todas ellas muy extensas -a veces, con varios objetivos primarios y/o secundarios- a causa de las distancias que suele haber entre el lugar donde comenzamos la misión y el área a la que debemos llegar, teniendo para eso que cruzarnos siempre la selva a pie o en algún tipo de vehículo. Pero antes de salir a la cancha, primero nos toca seleccionar a nuestros jugadores, cada uno con más o menos experiencia en campos tales como infiltración, armas blancas, explosivos y medicina, junto con sus armas, y otros chiches como ser minas antitanque, munición extra, kits de primeros auxilios, granadas, cartuchos de dinamita, cámaras fotográficas, binoculares y más. Cada ítem que le enchufemos al tipo lo hará un poco más lento, así que habrá que tener bien en cuenta esa clase de detalles, si lo que tenemos que hacer es correr de un lado al otro de la jungla. Las armas a elegir (Thompson M1, bazookas M1A1, machetes, lanzallamas M2A1, pistolas calibre 45, fusiles M1 Garand, rifles automáticos Browning, rifles para francotirador del tipo M1903A4 y hasta una katana) son muchas, y cada una de las armas de fuego que aparecen en el juego tiene su tiempo de carga y suenan distinto al dispararse, lográndose así una naturalidad única cuando empezamos a tirotearnos con el enemigo. Flor de laburo el que los chicos de Nfusion Interactive se tomaron en documentarse, incluso con las armas niponas. ¡Casi pareciera no haber quedado nada librado al azar en este segundo Deadly Dozen! La ambientación también es soberbia: moscas que revolotean a nuestro alrededor y que parece que fuesen a salir de los parlantes de nuestras computadoras en cualquier momento, la neblina, la vegetación densísima que se mueve a merced del viento, los grillos, los cantos de diferentes tipos de pájaros... una belleza, realmente. Nuestros muchachos pueden caminar, correr, nadar, ir agazapados o cuerpo a tierra, podemos ver toda la acción tanto en tercera como en primera persona, y hasta guardar la partida donde y cuando se nos ocurra, una más para festejar si te-



Avancemos con cuidado...



Ya vienen los quitapolvos a brindar apoyo



Ni que hubiesen pasado los Bush por acá...



Los gráficos son impresionantes

¡No es para tanto che! ¿Nunca tuvieron gases?

La orilla de un arroyo es ideal para una emboscada

nemos en cuenta la extensión de las misiones. Un lujo.

Lo dicho: "casi" nada librado al azar

Da bronca que un juego con tanto a favor pierda puntos por cosas que con algo más de cuidado y tiempo podrían haberse solucionado. Ya desde la primera misión, es casi imposible no darse cuenta de la inconstante inteligencia artificial de nuestros compañeros de equipo. Por momentos, no dejan títere con cabeza, salvándonos incluso el pellejo en más de una ocasión, y por otros se traban con cuanta puerta, pared o caja se encuentran por el camino. Esto, si bien tiene solución, no es muy gracioso cuando nos pasa. Menos cuando nos enteramos que el señorito quedó dentro de una cabaña como a 3 kilómetros de ahí justo en el momento que más lo necesitamos. El otro drama es el modo multiplayer. Esta modalidad podría haber sido todo un boom debido a que, además del clásico Deathmatch y Capture the Flag, Deadly Dozen: Pacific Theather dispone de un modo multiplayer cooperativo usando las misiones single player. Esto significa que podemos jugar entre cuatro amigos, cada uno siendo un integrante del escuadrón, o bien de a pares, siendo dos el equipo de los norteamericanos y los otros dos restantes el de los japoneses, pero siempre teniendo en cuenta los objetivos de las misiones del modo single. Sin embargo, y a pesar de lo genial que hubiese sido todo esto de funcionar correctamente, jugar de a más de tres a la vez hará que el juego se torne muy inestable. Tampoco faltan bugs: a Don Cleri y a Diego el juego les dio por cumplida ¡una misión que recién empezaban! De no ser por estos detalles -importantes-, el juego sería un clásico de clásicos.

O sea...

Si tuvieron oportunidad de jugar Hidden & Dangerous y les gustó, éste simplemente no pueden pasarlo por alto. Tiene muchas mejoras con respecto al Deadly original, los disparos enemigos -si bien muy certeros- ya no son infalibles, y la niebla también les molesta a ellos. El juego requiere de bastante memoria y una buena placa de video, pero para estas alturas ¿qué juego de PC posta no viene acompañado de esos requisitos?

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Casi todo lo necesario para ser un digno sucesor de Hidden & Dangerous.
LO QUE SI: Gráficos detallados, ambientación, modo cooperativo multiplayer, mapas, misiones, el sonido de las armas, vista en 1ra y 3ra persona, saves, IA enemiga, tutorial, etc.
LO QUE NO: Múltiples bugs y poca estabilidad en modo multiplayer, la IA de nuestros hombres, problemas menores de clipping







El plato del día es japonés a las brasas



Un tanque nipón se oculta cobardemente detrás de un poste de luz

BIG MUTHA TRUCKERS



O EL DIFÍCIL ARTE DE METER MARCHA ATRÁS

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Eutechnyx
DISTRIBUCIÓN: Empire Interactive
INTERNET: www.eutechnyx.com www.empire-us.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PIII 500Mhz con 985 MB libres en el disco rígido, 96 MB RAM, Placa de video 3D con 16 MB VRAM y DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: no posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Medio

De seguro, a la mayoría de ustedes, este título les parecerá extraño o desconocido. Big Mutha Truckers (BMT) es un juego que dio sus primeros pasos allá por los últimos meses del año pasado en las consolas, lugar donde inclusive a muchos puede que también les resulte extraño el nombre, ya que contó con un éxito apenas moderado. Por supuesto que esto no significa que el juego no haya tenido la calidad suficiente para estar en boca de todos. Muy por el contrario, BMT resultó como el niño prodigio de la clase: aquel al que todos admiran, pero también aquel al que todos ven como el "bicho raro". Con una idea muy original, y unos contenidos un tanto escatológicos, Empire Interactive sorprende con un juego de camioneros, donde tendremos que aprender la difícil tarea de manejar estas bestias de 16 ruedas, y a la vez, adquirir productos que luego venderemos en otras locaciones.

Nuestra Ma no le hace asco a nada...

La historia es simple: nuestra anciana madre es dueña de la mayor corporación camionera del estado, pero sus años ya no le permiten manejarla con sapiencia. Es por eso que decide buscar a su sucesor al frente de su imperio, motivo por el cual decide poner a prueba a sus cuatro hijos, y así entregárselo, a aquél que pueda recaudar la mayor cantidad de dinero con su camión, en un plazo estipulado de 60 días.

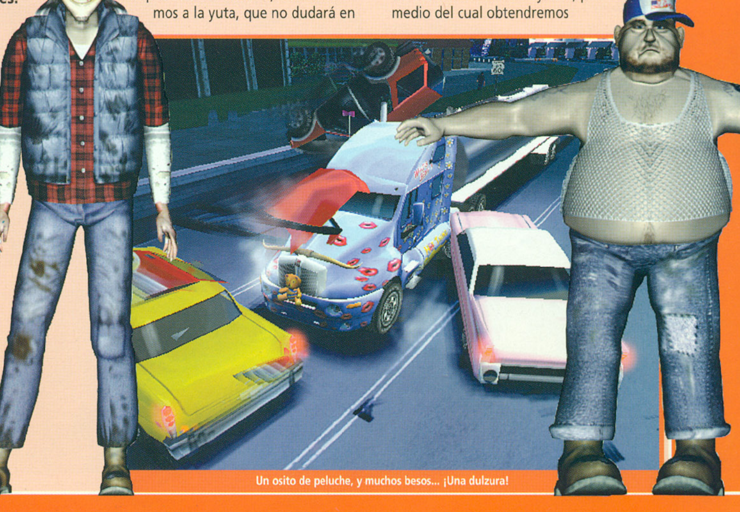
Está claro que nosotros tendremos que encarnar a alguno de los cuatro hermanos, que por ser hijos de diferentes padres, son tan iguales entre sí como pueden serlo un elefante y un canguro. Así, encontraremos a Rawkus, el morocho con rasgos jamaiquinos; Bobbi Sue, la rubia despampanante; Earl, el gordo desagradable; y Cletus, el más ebrio y estúpido en 100 km a la redonda.

Una vez que hemos designado a nuestro personaje, nada más tendremos que empezar a conducir nuestro camión por la ruta. Es aquí cuando accedemos a uno de los dos modos principales del juego: el de la conducción. En la ruta, nuestro gigantesco rodado se comportará exactamente como debería comportarse, y esto no significa que el juego se incline por el lado de la simulación. Muy por el contrario, es un arcade neto, en el que simplemente se ha hecho un gran esfuerzo por representar correctamente la física de estos camiones, y es por eso que sabremos por fin lo que es intentar frenar uno de estos bichos. Y ni qué hablar de intentar maniobrar yendo a 120 Km/h.

Por otra parte, cuando manejemos, tendremos que cuidarnos de ciertos personajes que pueden hacernos la vida imposible. Por un lado, encontraremos a la yuta, que no dudará en hacernos una multa, o incluso mandarnos en cana, si es que osamos agredirlos, o si son testigos de alguna infracción de tráfico grave que hayamos cometido. El segundo gran problema de las rutas, son las pandillas de motoqueros, que no dudarán en intentar adueñarse de nuestro cargamento, si tenemos la desgracia de caer en sus trampas. Claro que para hacerlo, tendrán que alcanzar nuestra cabina, y antes de que lo hagan, podremos tirarlos del acoplado, sacudiendo el mionca de un lado al otro.

También serán para tener en cuenta las barras ubicadas en la esquina superior derecha de la pantalla, de las cuales la verde medirá nuestro tanque de combustible, y no hace falta decir qué sucede cuando nos quedamos sin... La barra roja es nuestro medidor de daños, y creo que también pueden imaginarse lo que pasará cuando esta se llene por completo.

Una característica agregada en la versión de PC, es la inclusión de un sistema de remuneración de choques, denominado Cash Crash Combo System, por medio del cual obtendremos


Un osito de peluche, y muchos besos... ¡Una dulzura!



Si no puedes contra ellos... ¡Písalos!



La física es de lo mejor

dinero, de acuerdo a los choques en cadena que podamos generar en la ruta.

Pero traes aprender los principales aspectos de la conducción de transportes de carga, hemos llegado a nuestra primer ciudad ¿Y ahora qué?

Aprendete unos cuantos piropos

Las ciudades son los lugares donde comerciaremos nuestras mercancías: para hacerlo, contaremos con un almacén, donde podremos vender lo que tenemos en nuestro acoplado, y también comprar nuevos productos. El truco en todo esto, está en intentar comprar productos que se encuentren devaluados en esa ciudad, para luego vendérselos a un precio mucho mayor a una ciudad que los necesite desesperadamente. Hay que tener en cuenta que contaremos con tres tipos de acoplados diferentes: cisterna, frigoríficos y de carga, por lo que la variedad de productos es suficiente para generar infinitas posibilidades.

En la ciudad también encontraremos un bar, que será el lugar donde podremos charlar con el barman, y así obtener información acerca de qué productos se necesitan en cada ciudad. Aunque estos datos son siempre verídicos, no conviene seguirlos muy al pie de la letra, ya que por lo general no reportarán demasiada ganancia, y si queremos obtener grandes ingresos con nuestra mercancía, lo mejor es dejarnos llevar por nuestros "instintos camioneros". Dentro del bar también se encontrará una máquina tragamonedas, que no sirve para nada más que para pasar el tiempo (a menos que peguen el jackpot), y a un personaje que oficiará de prestamista, otorgándonos una suma de dinero, a cambio de la devolución con intereses astronómicos. Siempre que necesiten dinero, recurran a ellos, pero también tienen que estar dispuestos a perder un par de dedos...

Y cuando hayan ingerido suficiente alcohol en el bar, pueden recurrir al garaje, que será el sitio de turno para reparar los daños producidos en nuestro camión, llenar el tanque de combustible, o realizar mejoras a nuestro vehículo, tales como defensas, paragolpes, acoplados más grandes, etc, etc, etc.

Terminaron los 60 días, y juntamos suficiente dinero para hacernos con el imperio de Ma. Bueno, entonces podremos jugar al modo Misión, que nos permitirá jugar una serie de pruebas totalmente descolgadas del juego principal. Estas misiones también podremos ir jugándolas durante los 60 días del modo principal, si es que logramos encontrar los bares donde nos ofrezcan la oportunidad de hacerlas.

Bueno, creo que después de todo lo dicho, no hay dudas que Big Mutha Truckers es un gran juego, uno de los más originales que puedan encontrar, y una de las sorpresas mas grandes que hayan aparecido en mucho tiempo, además de contar con excelentes gráficos, y una banda sonora que acompaña al juego a la perfección. Los dejo porque tengo unos Melocotones Enlatados que entregar urgente en Salt Sea City... X



La auténtica cabina de un camionero

PROMEDIO **CLASICO**

QUE TIENE: Un juego de camioneros muy original

LO QUE SI: Una modalidad súper atrapante. Comerciar es la masa. Comentarios muy graciosos

LO QUE NO: Puede llegar a resultar repetitivo, aunque resultaría muy raro. Manejar estos bichos requiere de gran destreza de nuestra parte.

89%

MASTER OF ORION III



UN CLÁSICO, PERO MUUUUUUY ELITISTA...

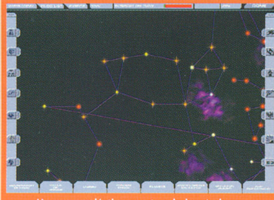
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Quicksilver Software Inc.
DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: http://moo3.quicksilver.com/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/2000/ME/XP , Pentium III 500Mhz, 128MB RAM, 800MB de espacio en el disco ,4x CD-ROM ,DirectX 8.1, tarjeta de sonido
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 a 8 vía Internet o LAN
NIVEL DE DIFICULTAD: Alto

Han transcurrido siete años desde la segunda entrega de la serie Master of Orion, en 1996. Master of Orion II fue sin lugar a dudas un clásico, que estableció un nuevo estándar de calidad en el género de los estratégicos por turnos, y ha servido de modelo a la mayoría de los juegos basados en el concepto de las "4X" (eXplorar, eXpandir, eXplotar y eXterminar) aparecidos posteriormente. Hasta hoy, no ha habido otro estratégico a nivel galáctico que se le compare, y la gente de Quicksilver Software se encontró ante un gran desafío: superarse a sí misma ¿Lo ha logrado? La respuesta es SI. Master of Orion III (MOO3) es un juego de una gran complejidad, y de un concepto estratégico muy profundo, que sin duda enriquece la experiencia de juego que en su momento regaló Master of Orion II. Pero vayamos por partes.

La jugabilidad y las facciones

La jugabilidad de MOO3 ha sido ampliada en gran medida con respecto a la de su predecesor, tal y como Quicksilver Software prometiera en su momento. Además de las 4X clásicas de los estratégicos por turnos, ha sido incorporada la esperada quinta X, la cual es la eXperiencia. Esta nueva entrega de la serie implica un desafío mucho mayor que la anterior: nos obliga a convertirnos no en un mero dictador de unos pocos planetas, sino en la cabeza de un vasto imperio galáctico, para lo cual deberemos convertirnos en consumados diplomáticos, administradores, espías, políticos y militares, si deseamos convertir a nuestra especie en la dominante de la galaxia. Al respecto, existen tres victory conditions en el juego: la



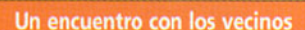
Un mapa galáctico, mostrando las starlanes

aniquilación de nuestros oponentes, que nos proporcionará la satisfacción de lograr una victoria aplastante, y las otras dos, menos atractivas, de lograr el control del Senado de Orión, u obtener cinco artefactos legendarios que se encuentran desperdigados por toda la galaxia.

MOO3 posee 16 especies a elegir, entre ellas, la humana, y todas poseen una especial habilidad en algún apartado, como ser la diplomacia, la recolección de recursos, el comercio, la investigación científica, o la guerra. Todas estas razas han sido balanceadas, impidiendo la existencia de alguna más poderosas que las otras, como sucedía en las anteriores entregas. No obstante, la elección de determinadas razas, de acuerdo a la configuración de la partida, nos dará una cierta ventaja. Por ejemplo, en una galaxia pequeña, la elección de una raza especializada en el poderío militar nos permitirá arrollar a nuestros vecinos rápidamente, mientras que en una mayor, aquellas otras que priorizan el desarrollo tecnológico adquieren una mayor preponderancia.

Una partida de MOO3 comienza al igual que en las anteriores entregas de la serie: empezamos con un solo planeta, sobre el cual orbitan un par de naves scout y una nave de colonización. Nuestra primera tarea consistirá en explorar y poblar nuestro pequeño rincón de la galaxia, y al mismo tiempo desarrollar nuestra tecnología e infraestructura. Las colonias tardan una cierta cantidad de turnos en desarrollarse, siendo altamente vulnerables al comienzo. Las decisiones que tomemos al empezar definirán el desarrollo de nuestro imperio, ya sea que elijamos dedicarnos a una rápida expansión militar, o a desarrollar nuestra tecnología. Sea cual sea el camino elegido, los progresos son lentos, como en la ma-





Un encuentro con los vecinos



El menú de selección de razas



Eligiendo el planeta a colonizar

Echando un vistazo a un nuevo planeta

yoría de juegos del género. A medida que nuestro imperio crece, la complejidad de las tareas que a realizar también lo hace, y en mayor medida aún: se trata de construir complejos habitacionales, mover naves militares y de colonización, desarrollar nuestra tennología, vigilar el estado de las relaciones con nuestros vecinos, defendernos de los ataques enemigos o castigarlos con nuestras propias fuerzas, y "mirar dentro de casa", observando que los acontecimientos marchen de acuerdo a nuestros deseos. En verdad, MOO3 no es un juego para aquellos que gustan de un desarrollo rápido. Es sabido que el micromanagement es parte integral de la jugabilidad de los estratégicos por turnos. Pero la gente de Quicksilver Software ha hecho un gran esfuerzo por alivianarnos la tarea, creando un set de herramientas que permite en gran medida la automatización del mismo, para poder dedicarnos a asuntos más importantes, en lugar de observar a cada turno cómo andan las cosas en cada colonia. El problema, y uno de los pocos defectos del juego, es que cuando recurrimos a la automatización, en muchas ocasiones, la IA toma decisiones poco acertadas que luego deberemos corregir.

Interface, combates y conclusiones

A primera vista, la enorme cantidad de menúes y submenúes puede resultar abrumadora. Existen nada menos que ocho menúes básicos, para reflejar toda la información concerniente a la diplomacia, las finanzas, la construcción de unidades, y otros "rubros" vitales para el desarrollo de nuestra civilización. MOO3 es un juego pensado para los fans de la serie. Bombardea al jugador constantemente con información de todo tipo, y no dispone de un tutorial, lo cual le puede complicar las cosas a cualquier jugador que no sea veterano de la serie. Pero de eso se trata el ser la cabeza de un imperio ¿Verdad? Complejidad, y más complejidad, y a cada turno, decisiones a tomar que pueden alterar el curso de la partida. No obstante, el juego dispone de cuatro



La galaxia que habitamos

niveles de dificultad, para hacer más fáciles las cosas, y las civilizaciones enemigas nos darán un cierto tiempo antes de comenzar a complicarnos la existencia. Por cierto, los ataques son mucho más espaciados que en otros juegos. Lo que sí necesitaremos construir, son defensas suficientes como para frenar las naves colonizadoras enemigas, y establecer puntos de control y estrangulamiento, para impedir su llegada a sectores de la galaxia que consideramos de nuestra propiedad.

Los combates son en tiempo real, y aunque es posible resolverlos en forma automática, un jugador dedicado puede lograr cierta ventaja tomando en sus manos el comando táctico en las batallas a gran escala. Al respecto, es muy importante el customizar las naves a nuestro gusto y de acuerdo con nuestra forma de encarar los combates, sacándole el jugo a una de las mayores virtudes de MOO3: la idea "hágalo usted mismo" que han aplicado a la interface de creación de naves, que permite armarlas y configurarlas a nuestra entera predilección.

En este tipo de juegos, los gráficos y el sonido son poco importantes, y lo que se toma en gran consideración a la hora de evaluarlo, es la jugabilidad. Sin embargo, estos dos apartados han sido mejorados, aunque, obviamente, en el caso de los gráficos, se trata de meras pantallas estáticas que acompañan a los menúes.

Por otra parte, si bien es cierto que el juego no presenta tantas novedades respecto de sus predecesores, sí mejora todos y cada uno de los aspectos en que se basan este tipo de juegos: la diplomacia nunca antes adquirió la dimensión que posee en MOO3, y otros aspectos, como la construcción de las naves, la colonización de los planetas, y los combates en sí, alcanzan en este juego una profundidad inédita en el género. Sin dudas, nos encontramos ante una impresionante tercera entrega de la saga Master of Orion, que los fanáticos sin duda agradecerán, aunque muchos otros -que nunca jugaron un MOO- lo puedan considerar aburrido, o incomprensible. La espera valió la pena, y mucho.

PROMEDIO **CLASICO**

QUE TIENE: Un nuevo Master of Orion, mejorado en todos sus aspectos

LO QUE SI: Profundidad. Jugabilidad. Rejugabilidad. Concepto estratégico. Customización de unidades

LO QUE NO: Algunos problemas en la IA al emplear la automatización. No hay tutorial. Es muuuuy para fanáticos de la serie

90 %

PROJECT I.G.I. 2: COVERT STRIKE

¿LA EXPERIENCIA DIO SUS FRUTOS?



Conviene pensar bien la estrategia a seguir

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Innerloop
DISTRIBUCIÓN: Codemaster
INTERNET: www.codemasters.com/igi2/front.htm
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 3 o Athlon a 700 Mhz,128 Mb RAM, Video de 32 Mb, Direct X 8.1,,1.9 GB de espacio libre en el disco rigido
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet hasta 16 jugadores, LAN hasta 32 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

Una fría noche rusa doy comienzo a una de las tantas misiones suicidas de las que acostumbran asignarme: penetrar en una base terrorista, con tan solo una mini computadora portátil, una miniametralladora, una pistola, mi cuchillo de combate y mi astucia. El sigilo es fundamental. Un ruido, un descuido que alerte a los guardias, y estaré en serios problemas...

Suerte que dispongo de visión termal, que me permite ver cuerpos humanos a través de las paredes, y de mi ordenador portátil, que conectado al satélite, me da una vista aérea de los movimientos de los vigías. Acercándome lentamente desde atrás, cobro mi primera víctima, armada con un clásico AK-47, quisiera llevármelo, pero para eso debo soltar mi MP5 (será una constante a través del juego, no poder llevar mas de un tipo de arma a la vez), siempre consultando mi medidor de visibilidad (nos marca si podemos ser vistos) zigzagueo entre cajas, arrastrándome, pero una cámara de vigilancia que no había notado, delata mi presencia. La sirena comienza a ulular, y gritos de órdenes y ruido de disparos en la lejanía, apuran una precipitada búsqueda de un lugar donde atrincherarme y hacer frente al enemigo...

Pero hagamos memoria. Project I.G.I. fue un juego en el que la base era el sigilo (no tan marcado como en Metal Gear o el reciente Splinter Cell) y evitar todo lo que se pudiese el contacto directo.Pero algunas falencias, como la malísima IA, o que no tuviera multiplayer, desmerecieron un producto en el cual se habían depositado grandes expectativas.

Codemasters acaba de lanzar la continuación de las aventuras del agente Dave Jones, esta vez, en una cruzada contra una célula terrorista (parece ser el enemigo de moda), en la que viajaremos a traves de variados lugares como ser Rusia, Libia y China. Los diseñadores esta vez trataron de corregir los fallos del primer título, ponerlo al día en gráficos y sonido, y dotarlo de un buen argumento. Para ello, contaron con el aporte de Chris Ryan, ex S.A.S., quien se desempeñó en la Guerra del Golfo (al parecer, luego de una emboscada, fue el único de una patrulla que escapó, tras caminar durante 8 días por el desierto y cruzar la frontera) logrando la medalla al mérito. Ahora, I.G.I. significa "Institute for Geotactical Intelligence", y no "I´m Going In".Veamos si los cambios valen la pena.

Mmmm, esto me suena conocido

Tras jugarlo, IGI2, deja un sabor de algo ya visto (es más, ciertas escenas son MUY similares a otras vistas en otros juegos, les dejo a Uds. que adivinen de qué juegos hablo...). Pero aparte de ello el esquema, a su vez es casi el mismo que en IGI 1, en el que las distintas misiones entre la campaña irán desde hackear computadoras, o rescatar informantes, hasta recuperar chips robados, etc., con escenas entre niveles a bordo del helicóptero, con el continuo monitoreo de la Central IGI. Lo bueno es que ahora sí podremos grabar en medio de la misión, pero no se abusen, pues esto no se puede hacer más de tres veces por misión. La IA ha mejorado bastante, puesto que al divisarnos, o escuchar algo, los guardias saldrán hasta de bajo la tierra para perseguirnos. Pero aún con las mejoras, le falta un ajuste más, puesto que un par de veces, por ejemplo, al matar a un compañero de ronda, el otro guardia siguió como si nada hubiera pasado.También es cierto que cuando nos detectan, el enemigo pareciera como que mucha estrategia de ataque no tiene, pues vienen

todos por el mismo lado, cuando nos podria rodear. Otra mejora es el ya citado control de visibilidad, y la posibilidad, a través del ordenador, de ver los movimientos enemigos. La visión termal nos permite ver, por ejemplo, a través de las paredes, cuántos guardias hay en un barracón, abandonando otro error que tenía IGI 1: que entrábamos a una casa, y luego de bajar a todos los que había dentro, al abandonar el edificio, comenzaban a cruzar por la puerta una decena de guardias que no tenía explicación de dónde habían salido.

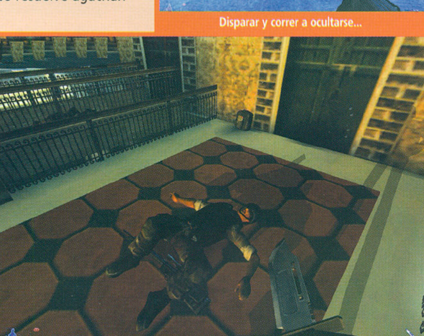
También está muy bien logrado el efecto que se da cuando estamos parados, apuntando con un rifle con mira. La respiración misma hace difícil centrar el blanco, lo que se resuelve agachándonos, o tirándonos cuerpo a tierra.

Un punto que todavía queda pendiente es el poder ocultar cadáveres. Esto, en un juego de acción stealth es vital, como el poder tirarle a las luces, lamparitas, etc. Salvo con algunas cámaras, no tendremos interacción con lo que nos rodea (ya no pidamos encender una TV, abrir un cajón o armario, etc.).

Disparar y correr a ocultarse...



Si pudiéramos quemar esas luces...



Un guardia desprevenido, camino al objetivo



El satélite nos brinda información vital

¡Qué bien se te ve!

En el apartado gráfico, debo reconocer que hicieron un buen trabajo, aprovechando las virtudes de las nuevas tarjetas de video (Vertex shaders, filtrado anisotrópico, antialiasing, etc.), lo que permite grandes espacios abiertos, con lujo de detalles, con lluvia o nieve, con árboles, matorrales, entornos geográficos muy reales (el agua se lleva el premio). Pero (sí, siempre hay un pero) necesitamos un muy buen equipo para mover todo eso. Con una Pentium 3, con 512 MB de RAM y una Geforce 2 GTS de 64 MB de VRAM, al juntarse en combate más de 8 enemigos, el juego entra a "laguear" en forma persistente. También noté algunos temas de clipping, soldados que asoman a través de las paredes, o también armas que quedan flotando en el aire, como cadáveres que parecie-ran estar haciendo equilibrio al borde de un edificio, con 2/3 partes sobre el aire.

En cuanto al sonido, reconozco también un buen laburo, pues no sólo escucharemos sonidos climáticos y conversaciones enemigas, sino que escucharemos hasta nuestra propia respiración, o las pisadas en distintas superficies. El juego soporta la mayoría de los engines de sonido envolvente, y esto obviamente es muy bien aprovechado, para lograr el resultado final de sentirnos inmersos en el juego.

¡Dos por un lado, dos por el otro!

El modo multiplayer incluye cinco mapas (desde el sitio oficial prometen más mapas, con entregas semanales) en los cuales siempre habra que cumplir una misión,como volar una refinería o jugar al hacker con un satélite, entre otras.

Además, podremos elegir ser del bando de IGI, o terroristas.

Al estilo de la mayoria de los juegos de este tipo, comenzamos con una suma de dinero, con la cual podremos comprar armas (disponemos de más de 30 para elegir), volver anticipadamente al juego una vez que nos mataron, etc. En fin, al probarlo en una LAN , el esquema del grupo que trata de cumplir la misión me hizo recordar las misiones-objetivo de Soldier of Fortune 2, y no encontré problemas que destacar, ni tuve sorpresas desagradables. Resumiendo, IGI2 es un buen juego de infiltración y combate stealth, pero creo que Codemasters, en esta saga, todavía nos sigue debiendo el ajuste final, puesto que al lado de otros juegos del mismo tipo, queda un saldo deudor, y la sensación de que con algunas correcciones, IGI 2 pudo haber sido un juego fabuloso. X

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Un juego donde vale mas el sigilo que la punteria
LO QUE SI: Los graficos, el sonido, lo compacto del argumento
LO QUE NO: No poder ocultar los cadáveres, no poder interactuar con el entorno, problemas de clipping

79%

FREELANCER

GUIA PRÁCTICA PARA SER UN CHANGARÍN ESPACIAL

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Digital Anvil
DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.freelancer.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win98/2000/Me/Xp, Pentium 600MHz, 128MB RAM, placa 3D de 16MB, 1.3GB en disco rigido
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

La estación espacial, antes del ataque

El control es sencillo, pero los combates no siempre son tan fáciles

Mientras el juego se instala, los recuerdos pasan por mi mente. Aquellas tardes de sábado, pegado frente a la Commodore 64 con el ELITE, precursor de los simuladores de comercio y combate espacial. Muchos juegos han querido imitar o superar al clásico de David Braben. Ninguno lo ha conseguido. Por eso, cuando me enteré que el legendario Chris Roberts, creador de la saga Wing Commander, estaría a cargo de este proyecto, supe inmediatamente que el resultado sería más que interesante. Y la verdad es que lo es, aunque no por las razones que yo esperaba...

Sí, pero... ¿Qué es Freelancer?

Bueno, la verdad es que la respuesta a esa pregunta fue cambiando varias veces desde que el título fue anunciado por primera vez. Originalmente, el juego fue concebido como un juego multiplayer online, al estilo Earth & Beyond, que incorporaba aspectos comerciales y de combate estelar. Luego, el amigo Chris cambió de idea, transformando a Freelancer en un simulador espacial como el mencionado Elite o Privateer 2. Pero parece ser que estos simuladores apabullan a la gente, que cada vez mira con más atención el progreso de las consolas, que ofrecen una diversión más inmediata sin complicarnos demasiado la vida. Mientras se producían todas estas idas y venidas, Digital Anvil fue adquirida por Microsoft. Fiel a su filosofía de siempre, Chris Roberts abandonó la empresa que el mismo creó, para ocupar un rol de supervisión, el cual fue perdiendo importancia, hasta que el creador de Wing Commander quedó desafectado del proyecto. El resultado final es un gran juego, sobre todo si tenemos en cuenta la gran cantidad de veces que Freelancer fue creado y recreado. Es muy probable que aquellos que quieran un juego con las características mencionadas, se sientan desilusionados con Freelancer, al menos en principio. El juego tiene bastante de acción, y no tanto de simulación (con esto me refiero a una nave que se controla desde una vista en la cabina, obviamente). Sin embargo, el juego depara muchas sorpresas, y la mano experta de Roberts aún se hace evidente en los detalles. La historia de Freelancer es la siguiente. En el lejano futuro, la humanidad se encuentra dividida y en guerra (esto es pura ciencia ficción, si en la vida real nos llevamos todos bárbaro...). Las fuerzas de la Coalición y la Alianza se desangran en un conflicto sin fin. Sabiendo que ya no hay vuelta atrás, los países más poderosos de la Tierra crean cuatro gigantescas naves, en las que lo mejor de la población de cada país se lanzan en una carrera hacia el espacio, hasta la estrella Sirius, con el objeto de dejar la locura atrás y empezar una nueva vida. Así es que se forman cuatro colonias espaciales que son representativas de Estados Unidos, Gran Bretaña, Alemania, y Asia. Pero por lo visto, el ser humano ya viene fallado de fábrica, y muy pronto los viejos rencores comienzan a parecer nuevamente. Nuestro personaje se llama Edison Trent. Al principio del juego, Trent se encuentra en una estación espacial, la cual visitó para encontrarse con un amigo. A poco de abandonarla, la estación es atacada y destruida. No hay registros claros acerca de los atacantes, o sus motivos para destruir la estación. Trent



Buscando lugar para estacionar...

Algunas de las naves son realmente costosas, pero valen la pena

se transforma así en uno de los pocos y afortunados sobrevivientes del misterioso atentado. Al llegar a la Colonia Liberty, Edison, se da cuenta de que lo ha perdido todo, y nos enteramos que el apego a su "amigo" es en realidad una fachada. El miserable le debe dinero a Edison. Lamentablemente, el deudor quedó fuera de combate tras la explosión de la estación espacial, y Trent tendrá que esperar tranquilo en la colonia hasta que se recupere, para así finalmente cobrar lo que le deben y tomarse el transbordador. Pero en un bar cercano, Edison conoce a una misteriosa mujer, que se transformará en su empleadora. A partir de allí, comienza nuestra carrera como piloto independiente. Uno de los principales logros de Freelancer, es el de darnos la impresión de estar en un mundo nuevo. Cada una de las diferentes facciones tiene sus propios objetivos, y hacen lo posible por cumplirlos. Nosotros podemos elegir establecer relaciones comerciales con alguna de ellas, o hacer la nuestra, y dedicarnos a comerciar con diferentes mercancías, o hacernos un nombre como cazadores de recompensas. Las transacciones exitosas darán como resultado más dinero, con el cual podremos cambiar nuestra nave por una más poderosa y mejor equipada. Pero las cosas no son tan sencillas a la hora de buscar trabajo. Nuestras acciones determinarán nuestra reputación con las diversas facciones. Cazar criminales o disidentes políticos, por ejemplo, traerá como resultado la ira de esa facción, pero nos hará quedar muy bien con las autoridades. Esto no parece de gran importancia al principio, pero las cosas pueden ponerse complicadas más adelante, cuando necesitemos algún dato, nave o pieza de equipo que está en posesión de una facción a la que no le caemos nada bien. Por suerte, cada una de las facciones tiene siempre algún "negociador argentino" al cual podremos sobornar para que nos haga quedar bien con alguna facción, aunque debo advertirles que esto no es nada barato. Sin embargo, disponemos, dentro de todo, de bastante libertad. Si bien hay ciertas misiones con claros objetivos, que nos ayudarán a avanzar y descubrir más de los secretos de esta historia, tendremos mucho tiempo para dedicarnos a ganar plata desempeñando cualquier actividad, de cualquier lado de la ley. Freelancer, como Elite, es un juego que podemos en el que podemos elegir jugar y progresar como se nos dé la gana.

El manejo de nuestra nave es sorprendentemente sencillo. A diferencia de los simuladores clásicos, las naves de Freelancer se manejan desde una perspectiva de tercera persona, usando solo una combinación de teclado y mouse. Esto puede ser una gran desilusión para los fanáticos de los simuladores espaciales, pero déjenme decirles que una vez que le agarran la mano al sistema (algo muy sencillo) el juego se vuelve muy divertido. Mover nuestra nave es tan fácil como hacer un click en la pantalla, y para disparar, solo tenemos que poner nuestra mira sobre el objetivo, y clickear cuantas veces sea necesario. Esto hace que los combates se reduzcan básicamente a perseguir el objetivo por toda la pantalla usando nuestro mouse, pero eso está muy lejos de ser algo aburrido. De hecho, con una buena nave y un poco de práctica, cualquiera puede ser un as del espacio con un poco de práctica, y ese es otro de los puntos fuertes del juego: cualquiera puede jugarlo, incluso si nunca probó un juego del género. La presentación gráfica es espectacular. Naves y estaciones espaciales con muy buen diseño y texturas. Las naves capitales tiene un tamaño realmente considerable, lo cual hace más creíble la experiencia. El espacio no se ve muy realista, con sus cientos de estrellas, nebulosas y nubes gaseosas de varios colores, pero sí ayuda a incrementar el atractivo visual. Además de la modalidad Single Player, Freelancer también incluye un modo multiplayer. Evidentemente, lo que hay aquí no son más que los restos del juego que se había concebido originalmente. La verdad es que, si bien podemos montar servidores o juntarnos con amigos para realizar misiones en modo cooperativo, el modo multiplayer no es tan interesante. Este modo no tiene ningún tipo de contenido exclusivo, y sólo nos limitamos a combatir contra los enemigos que nos tire la máquina, no recibimos ningún premio extra, y tal vez, lo más importante de todo, nunca pasa nada interesante. Si el juego trajera herramientas para que podamos crear nuevas aventuras, otra sería la historia, pero ya haría que Freelancer fuese casi un juego de rol, en lugar de un juego de acción y exploración. Aquellos que quieran vivir ese tipo de experiencia, deberían optar por un MMORPG como Earth & Beyond, pero quienes quieran batallas espaciales divertidas, con una historia interesante, encontrarán lo que buscan en Freelancer. X

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Comercio y combate espacial, con controles sencillos que nunca frustran y siempre divierten

LO QUE SI: Buenos gráficos, excelente control, una historia interesante que, hasta cierto punto, creamos nosotros mismos al jugar, libertad para explorar y jugar como queramos

LO QUE NO: Un modo multiplayer con poca vida útil, el juego no es lo que se prometió en principio, para decepción de algunos

87%

IL-2 STURMOVIK: THE FORGOTTEN BATTLES

REGRESO AL FRENTE ORIENTAL DE LA MANO DE UBI SOFT

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Maddox Games
DISTRIBUCIÓN: Ubi Soft
INTERNET: www.ubi.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 800, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1100 MB en disco rígido, DirectX v8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP
NIVEL DE DIFICULTAD: Media alta

IL-2 Sturmovik fue sin duda una de las mejores simulaciones de la Segunda Guerra Mundial que hemos jugado. No sólo cuenta con un excelente modelo de vuelo para todos los aviones, sino que también se desarrolla en el frente ruso, un escenario emocionante, aunque muchas veces olvidado por los developers norteamericanos, que no parecen tener mucho interés en rescatar un aspecto de ese conflicto bélico en el que ellos no figuraron para nada. Forgotten Battles se presenta como una suerte de secuela del Sturmovik. Si bien Fogotten Battles se caracteriza por tener las mismos características notables de su predecesor, el resultado final es más parecido a una expansión que a un juego nuevo. Aún así, los fanáticos del vuelo y de la Segunda Guerra Mundial sabrán apreciar esta nueva adición a la saga.

Forgotten Battles incluye veinte misiones para jugar en modo single player, 10 misiones para jugar en multiplayer, y 5 mapas nuevos. La campaña es dinámica, y funciona no sólo con estos mapas, sino también con los de la versión anterior de Sturmovik. Como si esto fuera poco, el juego también incluye 30 aviones nuevos para volar y otros 23, que quedaran a cargo de la Inteligencia Artificial. Si bien los de los 30

Un ME-109 se cobra una presa



El nivel gráfico sigue siendo excelente

Los modelos están minuciosamente detallados

El detalle de los interiores no se queda atrás

aviones se puede llegar a tomar con pinzas (varios son reversiones del mismo avión mientras que otros fueron incluidos en expansiones, por lo que no serían exactamente "nuevos"), sin duda Forgotten Battles incluye una gran selección de aviones para pilotear. En todo caso, el verdadero atractivo es que podremos treparnos a las cabinas de aviones que no es común ver en este tipo de simuladores, como por ejemplo el La-5F o el I 153 P. Por supuesto que aviones más populares como el IL-2, el FW 190 o el ME 262 no podían quedar afuera de un juego de esta envergadura. Por otro lado, los más interesados en la historia de la aviación, sí podrán reconocer las diferencias entre los diversos modelos de cada uno de los aviones.

La campaña dinámica también ofrece como resultado misiones con batallas llenas de acción. Además podemos elegir volar aviones rusos y alemanes, o podemos inclinarnos por aviones finlandeses y húngaros, lo cual sin duda resultará muy novedoso para algunos que pueden descubrir aquí un aspecto de la Segunda Guerra Mundial que desconocían. Pero hay aspectos de la campaña que son muy realistas, al punto de ser tediosos. Uno de ellos, es que la campaña dinámica tiene un número limitado de elementos para formar nuevas misiones. El resultado de esto es que, después de un tiempo, todas las misiones parecen ser un calco de una misión que ya jugamos. Si bien podría decirse que, efectivamente, las cosas son así de aburridas en una guerra real, la verdad es que, después de un día duro en la oficina, a veces uno necesita tiros y emociones fuertes, y no volar media hora buscando un objetivo para bombardear, para volver a la base y salir en otra misión de bombardeo. Está más que claro que este es un juego hecho por fanáticos, para fanáticos. La inteligencia sigue siendo muy buena, aunque los pilotos virtuales todavía cometen errores. El principal problema que tiene el juego, es que no es una gran mejora desde la versión anterior. El juego vuelve a caer en los mismos errores de la IA, y los niveles siguen tardando mucho en cargar (tengan la XPC a mano para matar el tiempo...). Además, hace falta una placa 3D del nivel de una GeForce 4 para poder apreciar el juego en toda su gloria, ya que los requerimientos mínimos apenas son suficientes para correr el juego. Pero aún así, Forgotten Battles es un sucesor digno de IL-2 Sturmovik, y un producto interesante para todos los pilotos virtuales. X

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Una nueva campaña dinámica

LO QUE SI: Excelentes gráficos, muchos aviones para volar, repleto de detalles, no requiere del juego anterior para funcionar

LO QUE NO: Los niveles tardan en cargar, algunos problemitas con la IA, campaña dinámica pero un poco limitada



PRAETORIANS

PYRO NOS INVITA A REVIVIR LAS VIEJAS GLORIAS DEL IMPERIO ROMANO

PREMIO XTREME CLASICO

El orden de batalla

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Pyro Studios
DISTRIBUCIÓN: Eidos Interactive
INTERNET: www.eidosinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/00/XP, PIII 500Mhz con 600 MB libres en el disco rígido, 256 MB RAM, 8X CD-ROM, Placa de video 3D con 16 MB VRAM y DirectX 8.0.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 a 8 vía LAN o Internet
NIVEL DE DIFICULTAD: Muy alta

La firma española Pyro Studios cimentó su fama con el fabuloso Commandos, un RTS con una interface y un concepto de juego muy originales, los cuales, sumados a sus increíbles gráficos, ambientación y jugabilidad, lo convirtieron en un clásico instantáneo, que dio comienzo a una exitosísima serie, la cual en algún momento del presente año nos entregará su tercera parte. En vista de ello, era lógico pensar que la gente de Pyro se ciñera al "approach" que hasta el presente les ha brindado resultados tan positivos. Pero aún estaba por probarse que esta atípica variante en el concepto de los RTS, sin construcción de bases, manejo de recursos, y sin necesidad de desarrollar un árbol tecnológico, que ha funcionado de maravilla con la serie Commandos, también lo hiciera en un RTS de concepto mucho más amplio, y en el que, en vez de un puñado de soldados, debiéramos comandar todo un ejército. Y tras haber jugado a Praetorians, he de decir que la interface y la jugabilidad creadas por este grupo de talentos han sido implementadas sin fallas. Praetorians recrea de forma espectacular las campañas de expansión que convirtieron a Roma en un vasto imperio que duró cientos de años, mostrándonos una época histórica en que sus legiones eran poco menos que invencibles, y en plan de conquista hollaron con sus pies el suelo de tres continentes diferentes.

El juego y las unidades

Praetorians logra no sólo recrear con exactitud de detalle las clásicas unidades romanas, sino que además, y lo que es mucho más importante, consigue implementar de forma exitosa y enteramente realista las tácticas y estrategias de combate de las legiones romanas, que las llevaron a convertirse en una fuerza militar irresistible. Y este realismo implica un nivel de dificultad muy alto. Praetorians es un juego muy difícil, al punto que incluso los últimos niveles de su tutorial implican un serio desafío. Pero no olvidemos que en él, representaremos a los así llamados integrantes de la guardia imperial del César, y como tales, deberemos estar a la altura de las circunstancias. La campaña del juego no sigue un orden cronológico, sino que nos hace revivir distintas épocas y victorias del ejército romano, el más disciplinado, mejor comandado, y tecnológicamente más avanzado de su época. Por tanto, Praetorians carece por completo de argumento, y los diálogos y cutscenes que veremos a lo largo de cada escenario, están solamente a efectos de ayudarnos en nuestro avance a través de cada uno de ellos.

Como ya les anticipáramos, en este juego, al igual que en los anteriores RTS de Pyro Studios, no es necesario preocuparse por recolectar recursos, ni por construir bases, sino por defender los pueblos que vayamos conquistando. Los mismos son importantísimos, debido a que nos proveerán las tropas de refresco necesarias para reemplazar nuestras pérdidas en cada combate. Cada pueblo o ciudad cuenta con una determinada población, la cual es susceptible de ser convertida en tropas, con el consiguiente decrecimiento en la misma. Con el transcurso del tiempo, la población de casa pueblo se repone por sí sola, pero lo hace lentamente, lo que nos obliga a ser cuidadosos en la elección de la clase de unidades que creamos.

Cada una de las tres alineaciones está muy bien balanceada, y dispone, a grandes rasgos, de las mismas unidades, por lo cual





- Preparando el asedio a una fortaleza
- Las legiones romanas, un ejemplo de disciplina y coordinación táctica

tomaremos como ejemplo, claro está, a los romanos. Los mismos poseen distintos tipos de unidades de infantería y caballería, las cuales vienen en grupos desde doce hasta quince individuos, dependiendo del tipo de unidad, y cada una de ellas posee alguna habilidad especial, entre las que se destaca la capacidad de adoptar una determinada formación de combate. La unidad básica de infantería es la denominada infantería auxiliar, que es la encargada de construir armas de asedio como catapultas, arietes, escaleras de asalto y otras, y de construir y reparar puentes y conquistar pueblos y ciudades. A su vez, existen en el arsenal romano lanceros, arqueros, scouts dotados de halcones o lobos que nos ayudan a reconocer el terreno y las posiciones enemigas, y el orgullo de Roma: sus legionarios, considerados infantes de élite, con una férrea disciplina y un soberbio entrenamiento. A su vez, el complemento usual lo proporcionan los jinetes, denominados en latín Equites, y que se dividen en caballeros y arqueros montados. Para redondear el amplio arsenal romano, tendremos la oportunidad de comandar una unidad especial, que son ni más ni menos que los Gladiadores, y que tienen su contraparte en los carros egipcios, y la caballería germana con que cuentan los galos. Estas unidades especiales no son reclutables por la vía normal. Para contar con ellas, es necesario obtener "honor points", los cuales se ganan en combate. Por tanto, para poder disponer de Gladiadores, será necesario combatir primero. A lo largo de la campaña, llegaremos a contar con tropas aliadas de las otras dos alineaciones que presenta el juego: galos y egipcios. Pero Praetorians no posee campañas alternativas para ellas, sino tan sólo la campaña romana, aunque siempre podremos jugar skirmish o multiplayer si nos place comandar a alguna de estas dos alineaciones.

Los combates

Uno de los mayores logros de este juego consiste, como ya dije, en haber implementado de manera efectiva y convincente las clásicas tácticas de combate de las legiones romanas: los combates son sencillamente impresionantes, y muy, muy realistas. Ver avanzar a nuestras legiones en compactas y ordenadas formaciones, como en los 15 primeros minutos de la película Gladiator, para enzarzarse en una épica batalla, en la que cada soldado es individualizable, es un espectáculo digno de verse. Las tortugas avanzan paso a paso, y los centenares de sandalias levantan nubes de polvo. Los arqueros arrojan nubes de flechas, las catapultas riegan al enemigo con cargas de piedras a modo de metralla, la caballería carga sobre las unidades enemigas desorganizadas para darles el golpe de gracia... asombroso.

En Praetorians, a diferencia de muchos otros RTS, no es posible resolver un escenario simplemente por el mero peso de la superioridad numérica. Los asaltos frontales, sin ninguna táctica de por medio, son la forma más fácil de sufrir una derrota humillante, y que nuestras orgullosas tropas terminen convirtiéndose en comida de alimañas. Praetorians nos obliga a planificar cuidadosamente cada movimiento, a emplear de manera eficiente las formaciones de combate y otras habilidades de cada unidad, y a conocer a la perfección los puntos fuertes y débiles de cada una de ellas. Por ejemplo, los lanceros, si se los



Una salida desesperada de los galos



Reparando una catapulta

coloca en posición de defensa estacionaria, son enormemente efectivos contra la infantería enemiga en avance, y sobre todo, contra la caballería enemiga. Si conseguimos "provocar" al enemigo, e inducirlo a perseguirnos hasta nuestras filas, donde nuestros lanceros los están esperando con sus lanzas en ristre, podemos provocar una matanza entre su tropas de avanzada. Por contrapartida, los lanceros no portan escudo, por lo que carecen de defensa contra las flechas, jabalinas, y armas arrojadizas en general, y por tanto son presa fácil de un grupo de arqueros enemigos. Por otra parte, los caballeros, que son altamente vulnerables contra los lanceros, son ideales para arrollar las posiciones de un grupo de arqueros, y eliminarlos a todos casi sin sufrir bajas. Los legionarios son infantes efectivos contra todo tipo de enemigos, y empleando la formación de tortuga, pueden marchar bajo una lluvia de flechas sufriendo un daño mínimo, por lo que son ideales para distraer a los arqueros enemigos mientras cargamos sobre ellos con la caballería. Pero por otra parte, en formación de tortuga sólo son capaces de protegerse a sí mismos, y no sirven como "freno" contra las unidades enemigas en avance, que pueden sobrepasarlos por los flancos para atacar a las unidades de apoyo a retaguardia. De todos estos ejemplos, se desprende que Praetorians es un juego bastante complejo, que además de lo que ya les he contado, implementa la gran mayoría de los factores que se toman en cuenta en los RTS, ya sea los distintos rangos de visión y alcance efectivo de cada unidad, las diferencias de armamento y modo de combatir de cada una, los parámetros de efectividad de cada unidad enfrentada a las demás, los diferentes tipos de terreno, todo, todo está presente en Praetorians. El único problema, que por otra parte es una muestra más del realismo del juego, consiste en la imposibilidad de nuestras unidades de retirarse cuando entran en combate cuerpo a cuerpo, aunque terminen siendo masacradas, lo cual obliga a poner especial cuidado en los movimientos y posiciones de nuestros héroes.

El aspecto técnico y las conclusiones

Los gráficos de Praetorians, sin duda son espectaculares en su detalle. Si bien no es enteramente tridimensional, la perspectiva semi-isométrica es muy cómoda, y permite hacer zoom. El diseño de los escenarios es fantástico, y cada elemento está bellamente animado. Los árboles se mecen por acción del viento, el agua de los ríos y arroyos fluye de modo más que convincente, y aquí y allá se ven pájaros que sobrevuelan los bosques, o emprenden el vuelo cuando entramos en ellos con nuestras tropas. Incluso es posible ver alguna liebre o un zorro que cruza el camino corriendo cuando nuestras unidades se le acercan. Los soldados están recreados en todo su glorioso esplendor, animados a la perfección, y observarlos entrar en combate es un regalo para los ojos. Un detalle impresionante: cuando ordenamos a nuestros soldados asumir una formación en particular, los mismos se acomodan uno a uno en la misma, y los legionarios, por ejemplo, van armando las paredes y el techo de la tortuga acomodando sus escudos uno a uno. Hasta se puede distinguir la diferencia en la altura de los escudos cuando la tortuga avanza y se topa con un desnivel en el terreno. En un género que en el apartado gráfico tiene al impresionante Command & Conquer: Generals como rey indiscutido, seguido muy de cerca por Warcraft III: Reign of Chaos, Praetorians ocupa un muy meritorio tercer puesto. Fantástico.

En cuanto al sonido, los efectos están muy bien logrados, y la banda sonora es excelente. El único punto flojo lo conforman las voces, que son bastante flojas. En definitiva, Praetorians es un RTS espectacular, que logra recrear de manera impecable las batallas que forjaron el poderío de Roma, y que posee todos los elementos que podemos desear en un gran juego del género.

- El cruce de un río
- Nuestras legiones a punto de castigar al enemigo
- Las tortugas son casi invulnerables a las lanzasenemigas

PROMEDIO **CLASICO**

QUE TIENE: Un RTS basado en las campañas de expansión del Imperio Romano
LO QUE SI: Concepto estratégico. Profundidad. Unidades. Campaña. Gráficos. Casi todo
LO QUE NO: voces actuadas. Las tropas no pueden abandonar el combate una vez que lo han iniciado

90%

DRIFT: WHEN THE WORLDS COLLIDE

CATEGORIA **SIMULADOR ESPACIAL**

COMPAÑÍA: Red Wars Studios
DISTRIBUCIÓN: Red Wars Studios
INTERNET: no disponible
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, hasta 8 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Media



POR **MARTÍN ERRO**

Los simuladores espaciales parecieran estar en un pequeño proceso de extinción. Salvo Freelancer y algunos más con licencia de Star Trek, no es el género en auge. Los viejos tiempos de X-Wing, Tie Fighter, Descent, añoran en nuestra memoria la época dorada de nuestras aventuras en el espacio, y ya que estamos, por qué no citar a Wing Commander. Bueno, esta retrospección viene a cuenta, ya que este título que analizamos pareciera escapado de esa época. No significa que sea malo, pero no trae nada nuevo, salvo obviamente la parte gráfica y el modo multiplayer. La historia cuenta que dentro de una guerra con otra civilización, piratas del espacio aprovechan la escasez de pilotos para asaltar naves y bases aliadas. La confederación urgentemente necesita pilotos, y es ahí donde entramos. La campaña incluye en total 28 misiones donde los objetivo consistirán en saltar de base en base, aniquilando todo enemigo que se nos cruce, o proteger otras naves, etc. Los enemigos se mueven velozmente, esquivando nuestros disparos, en un espacio plagado de meteoritos (será una constante), por lo que recomiendo el uso de joystick. A medida que ganemos puntos, los canjearemos por mejor armamento, naves, escudos, etc. En fin, como dije al principio, nada nuevo bajo la luna de Orión. X

PROMEDIO **BUENO**

QUE TIENE: Uno de los pocos lanzamientos de simulación espacial
LO QUE SI: Los graficos, la jugabilidad
LO QUE NO: Los videos entre niveles, la poca originalidad

69%



LINE OF SIGHT: VIETNAM

CATEGORIA **FPS STEALTH**

COMPAÑÍA: N-fusion
DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.n-fusion.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet hasta 32 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Muy Difícil



POR **FACUNDO MOUNES**

N-fusion, conocida por los juegos de Deadly Dozen, ha lanzado este título que, si bien no es tan ambicioso como el que nombramos antes, tiene lo suyo. Line of Sight: Vietnam nos ubica en la selva vietnamita, donde para sobrevivir necesitaremos más que nunca de nuestras habilidades de stealth y de observación, ya que el enemigo se encuentra escondido detrás de un denso follaje, y tiene muy buena puntería. Para aclararlo de entrada, el juego es más difícil que sacarse "la grande". En el nivel de dificultad que viene de entrada (Normal, con modelo de daño realista, no arcade) es casi imposible eliminar al primer enemigo sin que éste nos vuele la cabeza. Acá es cuando nos tenemos que acordar de no hacer ruido, por lo que nos pasaremos la mayoria del juego con la panza en el suelo, arrastrándonos, y parando la oreja a ver si escuchamos algún vietcong. Por esta razón, si bien el juego cuenta con un gran arsenal, terminaremos optando siempre por utilizar el rifle francotirador, ya que nos asegura la muerte de un sólo tiro. La ambientación de la selva es espectacular, pero muy repetitiva, además de que es muy fácil perderse, a no ser que utilicemos el mapa, aunque a veces es de gran ayuda. Sin duda, el fuerte del juego es el multiplayer, que cuenta con el modo cooperativo, el que puede llegar a tornarse muy interesante, en una selva lluviosa y hostil. Una alternativa diferente a los FPS multiplayer, ya que es mucho más pasivo que la mayoría. X

PROMEDIO **BUENO**

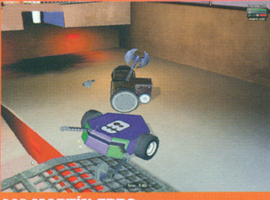
QUE TIENE: Mucho stealth en la selva vietnamita
LO QUE SI: Los renders de la selva son muy reales
LO QUE NO: La dificultad default es de otro planeta. Un poco repetitivo



ROBOT ARENA 2

CATEGORIA **ARCADE**

COMPAÑÍA: Gabriel Interactive
DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.robotarena.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 4 jugadores via LAN o Internet
NIVEL DE DIFICULTAD: Media



POR **MARTÍN ERRO**

La televisión yanqui da para todo, eso no es noticia. Al parecer, hay un programa de TV, en el que la gente arma sus propios "robots" con la utilización de chatarra, pistones, y todo lo que no sirve, y enfrenta a su émulo de Frankestein biónico contra la creación de otro particular. Así podemos ver lustradoras con un hacha, o barredoras con pinzas letales, etc. ¡No, en serio, sé que es difícil de creer, pero es cierto!

Con el precedente de "Robot Arena", nos llega la continuación de la saga, en el que nuevamente nos enfrentaremos, ya sea con nuestra propia creación, o con los predefinidos que ya trae el juego. Así, podremos elegir el robot, el escenario de lucha, y el tipo de combate. Obtendremos la victoria cuando inutilicemos al rival, o porque, finalizado el tiempo, tengamos mas puntos acumulados (cada encontronazo o golpe nos da puntos). Cada escenario de combate tiene sus propias características, como rampas, sopletes, trampas, etc., y deberemos estar atentos para aprovechar las ventajas y desventajas del terreno. En cada combate podremos enfrentarnos hasta con 3 robots a la vez, todos contra todos, y si acumulamos victorias, podremos pasar a la ronda siguiente. En resumen, tienen que estar muuuuuy aburridos, y con ningún otro plan, como para prestarle atención a este juego. X

PROMEDIO **MALO**

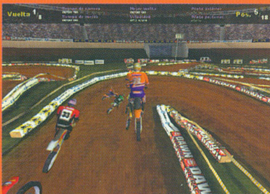
QUE TIENE: Combate de robots caseros
LO QUE SI: Los gráficos y lo gracioso de la idea
LO QUE NO: Los pocos participantes, las cámaras, lo cortos que son los torneos

45%

SUPERCROSS KINGS

CATEGORIA **MOTONETAS**

COMPAÑÍA: SummitSoft
DISTRIBUCIÓN: The Dawn Interactive
INTERNET: www.thedawn.it
SOPORTE MULTIPLAYER: A través de una red LAN.
NIVEL DE DIFICULTAD: Variable



POR **EL LICENCIADO**

Este es un mensaje para todos aquellos fanáticos de los juegos de carreras, encriptado de tal manera que solo lo entenderán aquellos que estén acostumbrados al lenguaje técnico de este ambiente: ¡No se les ocurra comprarse esto! Es más ¡Ni siquiera se gasten en mirarlo!

Hace rato que no veía un juego de motos TAN, pero TAN feo. El juego, no solo que es limitadísimo en cuanto a su variedad y sus capacidades técnicas, sino que merced a esas limitaciones, los programadores no pudieron gastarse en desarrollar un código en el que el juego pueda correr bien con máquinas decentes. Como los requerimientos mínimos señalados en la caja son bastante bajos, me dispuse a probar el juego en un PIII de 500 Mhz con 128 Mb de RAM y una tarjeta de video GeForce 2MX de 32 MB. ¿Qué quedó en claro de esto? Pues que tuve que poner los ajustes al mínimo, porque si no parecía que estaba jugando un juego de carreras de motos por turnos. Y aún en el más mínimo detalle, si ponemos el máximo de oponentes (18), obtenía en varios pasajes un slowdown groserísimo. Aún si ya han jugado a TODOS los otros juegos de carreras que existen, NO jueguen a Supercross Kings. Siempre pueden volver a jugar al Elastomanía (shareware en el CD Nº54).

PROMEDIO **MUY MALO**

QUE TIENE: Uno de motocross, que se entierra en el fango
LO QUE SI: Pesa poco, lo que es bueno a la hora de desinstalarlo
LO QUE NO: Aún así, tarda más de 3 minutos desinstalándose.



GODS AND GENERALS

CATEGORIA **FPS**

COMPAÑÍA: Anivision
DISTRIBUCIÓN: Activision
INTERNET: www.godsandgeneralsthegame.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Con el expansion pack
NIVEL DE DIFICULTAD: Media



POR **MARTÍN ERRO**

Basada en la película del mismo nombre, nos llega este juego bochornoso,basado en la guerra civil norteamericana, donde lo único salvable, son las escenas capturadas del filme.

La historia nos cuenta sobre el genio y heroísmo de los oficiales que sirvieron en ambos bandos en disputa. Nueve campañas epicas, donde seremos un capitan a cargo de cumplir las misiones más aburridas. Pero vamos por partes. Los gráficos parecen rescatados de juegos de hace más de diez años (no sé para qué pide aceleradora 3D, si todo pareciera que corriera sin ningún engine 3D). Los arboles, casas, en fin, todos los objetos parecen juguetes sobre una alfombra, y se nota que no tienen nada de trabajo encima. El movimiento de los personajes es torpe, y hasta ridículo. El realismo brilla por su ausencia, al punto que incluso disparando a la cabeza a un metro de distancia, tuve que casi vaciar el cargador para bajar a mi enemigo. El sonido apenas correcto, y la historia tiene muchos saltos, e imagino que si uno no ve la película, creo que no vaa entender de qué va la cosa.

El broche de oro lo pone la expansión necesaria para jugar multiplayer, que se vende por separado por U$S 5.- . En fin, otro título para el olvido.

PROMEDIO **MUY MALO**

QUE TIENE: Un juego basado en la película del mismo nombre.
LO QUE SI: La calidad de las imágenes del filme, entre nivel y nivel.
LO QUE NO: Casi todo, menos las partes de la pelicula

15 %

WAR & PEACE

CATEGORIA **ESTRATEGIA**

COMPAÑÍA: Microids
DISTRIBUCIÓN: Microids
INTERNET: www.warandpeace-game.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible
NIVEL DE DIFICULTAD: Bastante difícil



POR **ALEJANDRO NIGRO**

De la mano de Microids, nos llega otro estratégico basado en los juegos de guerra de tablero al mas puro estilo Risk, con un trasfondo histórico ambientado en las batallas más importantes del siglo XIX. Como en todo juego del género, tendremos que escoger entre diferentes facciones, cada una con sus respectivos atributos, y mediante la administración económica de nuestra nación y los tratados diplomáticos, tendremos que expandir nuestro imperio por el mundo. Contaremos con una gran cantidad de opciones diplomáticas, y con upgrades para las diferentes ciudades, al igual que una buena variedad de unidades y estructuras, todas acordes a la época. Lo más interesante es que, a pesar de tratarse de una especie de juego de tablero en donde el mapa no es nada menos que el mundo entero, se desarrolla en tiempo real. Esto le da al juego un toque mucho más realista, pero también logra que se vuelva bastante tedioso cuando tengamos que recorrer largas distancias con nuestros soldados, como continentes y océanos. De todos modos, el mapa es muy detallado, y está completamente desarrollado en 3D, y el apartado de sonido acompaña muy bien al juego, aunque las unidades "cartoncito" arruinan un poco la atmósfera. War & Peace no aportará nada nuevo al género, pero es más que suficiente para entretenernos unas cuantas horitas.

PROMEDIO **BUENO**

QUE TIENE: Un RTS basado en los populares juegos de guerra de tablero
LO QUE SI: Los gráficos, la música, el mapa recreado con mucho detalle
LO QUE NO: Las largas distancia a recorrer entre ciudades, las unidades "cartoncito" contrastan demasiado. No hay Multijugador

63 %



JUEGOEXTENDIDO

LAS ULTIMAS EXPANSIONES DE TUS JUEGOS FAVORITOS, Y DE LOS OTROS TAMBIEN.

POR **DIEGO BOURNOT**

CATEGORIA **ESTRATÉGICO**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: New World Computing
DISTRIBUCIÓN: 3DO
INTERNET: www.3do.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 300 con 128 MB de memoria RAM, placa de video 3D, 100 MB de espacio disponible en disco rígido y DirectX v8.0.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 a 8 jugadores via LAN, Internet, Modem o en la misma PC (Hot Seat).
NIVEL DE DIFICULTAD: Alta

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV: WINDS OF WAR

Y SEGUIMOS ROBANDO...

Y lo previsible se convirtió en realidad. Una nueva expansión de Heroes of Might and Magic IV se encuentra entre nosotros. El nuevo pack se denomina Heroes of Might and Magic IV: Winds of War, y constituye la última adición a una serie de juegos que tiene sus laureles muy bien ganados, ya que cada una de las versiones de la saga Heroes se ha convertido en su momento en el rey de los estratégicos por turnos, y ha dado lugar a excelentes packs de expansión... hasta ahora. Y recalco el hasta ahora, porque Heroes II contó con el impresionanjte The Price of Loyalty, considerada en su momento la mejor expansión del año, y a Heroes III pudimos añadirle Armageddon's Blade y The Shadow of Death, dos expansiones que derrochaban calidad. Pero esta saludable costumbre se vino abajo con Heroes IV, que contó con una primera expansión, The Gathering Storm que si bien era bastante buena, lo era menos que las anteriores, y ahora con Winds of War, que entra de lleno en el terreno del curro. Veamos.

En una secuencia introductoria bastante mala, se nos presenta un escueto argumento, que nos hace encarnar alternativamente a cinco héroes de distintas alineaciones, cada uno de ellos marchando sobre el rico reino de Channon en plan de conquista, con una sexta campaña que naturalmente es un "todos contra todos" para ver cuál se queda con el "premio gordo", derrotando a sus rivales. Nada de gestas heroicas para salvar al mundo de una terrible amenaza, nada de héroes con campañas antagónicas al estilo de los legendarios Roland y Archibald, nada de búsquedas de la inmortalidad o de algún artefacto de inmenso poder que garantice la dominación mundial. Aquí todo se reduce a seis guerreros distintos, atraídos por las riquezas de un reino próspero, y dispuestos al saqueo y el pillaje. Incluso los nombres de los héroes, así como sus respectivas historias, son poco inspirados y menos motivadores aún. En cuanto al contenido de esta expansión, les diré que incluye, además de las seis campañas nuevas, tres nuevas criaturas fantásticas, algunos objetos nuevos que aparecen en los mapas, incluidos seis generadores de criaturas, algunas opciones nuevas para el generador de escenarios que incluyó la expansión anterior, y una nueva banda sonora.

Batalla nada fácil ¡84 Dragones de Huesos y 250 Vampiros!


Un vistazo a un castillo de los No-Muertos

Y eso ES TODO, lamentablemente. Cualquier jugador casual podría decir que son bastantes novedades, pero los veteranops de la serie sabemos que no lo es. Si comparamos a Winds of War con expansiones anteriores, descubriremos que no existe una nueva raza jugable (mientras que Armageddon's Blade nos regaló la raza de los Elementales, completa con sus criaturas, héroes, castillo y demás edi ficaciones), las tres nuevascriaturas fantásticas no son la gran cosa (mientras que Armageddon's Blade también nos entregó un fantástico set de dragones completamente nuevos), y que tampoco existen nuevos hechizos, y mucho menos, nuevos artefactos, mientras que The Shadow of the Death, por ejemplo, nos hizo topar con un héroe portador de dos artefactos legendarios, creados gracias al ensamble de varios otros, y que le conferían un enorme poder ¿Qué es lo que pasa con New World Computing? ¿Por qué esta lamentable falta de respeto para con los fans de la serie? Realmente, no lo sabemos..., y no quiero creer que fue una cuestión de mal acostumbramiento. Parece que después de entregarnos producos maravillosos, entraron en "la fácil", y se dedican a sacar típicos packs de choreo, que no conforman a nadie, y nos hacen recordar con cariño productos mejores, sabiendo que esta empresa, si se vueX a poner las pilas, nos los puede volver a entregar. Esperemos que sea la última vez.

PROMEDIO **BUENO**

QUE TIENE: La nueva expansión de Heroes of Might and Magic IV
LO QUE SI: Son seis nuevas campañas para Heroes IV...
LO QUE NO: Que eso es lo único nuevo que entrega esta expansión

61%

POR **MARTIN ERRO**

NOTEBOOKS

EL PODER DE UN COMPAÑERO DE RUTA

En una entrevista con Pablo H., dedicado a la comercialización de estos productos, el mismo nos comentó en una breve reseña, el excelente momento que estos productos están viviendo, y el prodigioso porvenir que vaticina como inevitable. Una de las mayores virtudes de las notebooks de hoy, es la de poder ofrecer las mismas características e incluso mejores que las PC de escritorio.

En un principio, las laptops (como se las llamaba entonces), fueron pensadas para correr aplicaciones específicas, sin posibilidades de extensiones multimedia tan simples como sonido y/o video.

En cambio, hoy día podemos disfrutar no sólo de un muy buen sonido, sino que además podemos ver DVDs y grabar nuestros propios CDs, e incluso ya se venden modelos con grabadora de DVDs.

Vamos a hacer referencia a tres marcas que actualmente se comercializan en Argentina: Toshiba, Sony, y Compaq. Toshiba sigue siendo el pionero en el campo de las portátiles: su línea se divide en 4 modelos, siendo las Toshiba Satellite y Satellite Pro, las más vendidas aquí y en el exterior, ambas están diseñadas para el uso tanto particular como profesional, respectivamente.

La línea Satellite viene equipada en la gran mayoría de sus modelos con placas Nvidia GeForce 4 420 Go, tanto en 16Mb como en 32Mb, y alcanzando resoluciones que van desde 1024x768 hasta los 1600x1200. Tuvimos la posibilidad de probar Silent Hill 2 (SH2) y Jedi Knight 2 (JK2)en una Satellite 2400 (Pentium 4 de 2Gb, con 256Mb de memoria y placa de 16Mb). Simplemente perfecto: ambos juegos respondieron sin ningún problema, por ejemplo, en JK2 configuramos las opciones de sombras en modo volumetric, e hicimos lo mismo con SH2, pasando las sombras y la niebla de simples a complejas. Y la respuesta fue sencillamente impresionante. El único detalle fue que en JK2 tuvimos que conectar un mouse USB, ya que el sistema touchpad no ayuda mucho para este tipo de juegos.

Entre los modelos que pudimos ver, el que más nos impresionó fue la Toshiba S703 que no solo viene equipada con grabadora de DVD, sino además posee un juego de parlantes y subwoofer de la marca Harman Kardom (una marca exclusiva usada por los profesionales del audio). Poder escuchar los ruidos, la música, y sentir "el ambiente" de Silent Hill2 en esa máquina fue sencillamente aterrador. Pude oír cosas que ni siquiera escuché con mis Edifier RT1000 cuando lo jugué en mi PC: hasta el ruidito más sutil podía percibirse, y eso, sin contar su placa GeForce, con sus generosos 64Mb de video. O sea, una unidad más orientada hacia el uso, tanto gráfico, como de edición de video. Si no, fíjense en esta configuración: Pentium 4 de 2.4Gb, 512Mb de memoria, parlantes y subwoofer profesionales, grabadora de DVD, disco de 60Gb, y una GeForce de 64Mb, ¿qué tal?

Como dijimos antes, las unidades Toshiba poseen placa GeForce en la mayoría de sus unidades, aunque también hay modelos que vienen equipados con ATI Mobile de 32Mb, como la línea 1900, y en los modelos más económicos, con la S3 Super Savage de 16Mb.

Sony es un caso particular, ya que siempre orientó sus productos hacia lo que fuera video y procesamiento de imagen, eso sin dejar de lado a los usuarios de paquetes tipo Office. Hoy, entre las líneas que se comercializan en Argentina, están la GRZ y la GRX, esta última con pantallas de 16". La GRZ está equipada con Pentium 4 de 2Gb y 2.5Gb, con grabadora de CD en unos modelos, y de DVD en otros.

Vimos fragmentos de Toy Story y Monsters Inc. en DVD en una de las Sony antes mencionadas, e hicimos lo mismo en una de las Toshiba, viendo partes de The Matrix y



Episodio II, y el resultado fue espectacular ¡Un verdadero cine en casa!

Un tema regional..

Como muchos de Uds. sabrán, los DVDs vienen divididos por zonas, o regiones, por ejemplo, USA y Canadá son zona 1, Latinoamérica es zona 4, etc. Los equipos Toshiba son multizona, mientras que los Sony sólo reproducen zona 1. De todos modos, Toshiba sólo permite cinco cambios de zona, o sea, si vemos películas de distintas zonas, nos dejará hacer esto sólo cinco veces. La idea, obviamente, es ver películas siempre de la misma zona para evitar esto, ya sean zona 4 o zona 1. En cualquiera de estos casos, la mayoría de los videoclubes alquilan o venden DVDs de ambas zonas.



Nos queda hablar de las portables de Compaq (hoy, HP/Compaq), que se dividen básicamente en dos modelos: la línea standard Presario, y la profesional EVO. Ambas vienen equipadas con procesadores Pentium 4, discos de 40/60Gb, y 256Mb como base para ambas líneas. En lo que respecta a placas gráficas, esta marca también usa GeForce y ATI, por ejemplo, las series 2800 y 1500 usan ATI Mobility Radeon 7500 de 64Mb y 32Mb respectivamente, la serie 900 también usa esta placa, pero el procesador en este caso es Athlon XP, en vez de Pentium 4.

A la hora de hablar de software preinstalado, es donde tendremos algunas distinciones entre una marca y otra. Todas vienen con Windows XP como sistema operativo, tanto en versión Pro o Home, pero el soft restante ya es otra cosa. Por ejemplo, Sony, va a la cabeza con mas de 1Gb de soft propio, siempre orientado, como dijimos antes, a lo que es audio/video, incluyendo en algunos modelos software de Adobe, como el editor de video Premiere, o Photoshop Elements, una versión hogareña del editor profesional de fotos de esta empresa, aunque también hay bastante soft promocional, y paquetes de conexión a Internet a través de éstos, pero que solo sirven en USA. En Toshiba y Compaq el proceso es similar, pero la cantidad de soft preinstalado es algo menor, en algunos casos no pasan los 400Mb/500Mb. De todos modos, sea una marca o la otra, el usuario es el que decide finalmente que programas le conviene usar y cuáles desinstalar. Casi siempre terminamos instalando lo que tenemos puesto en nuestra PC, y eliminando el resto, pero siempre tendremos a mano los discos originales para recuperar todo el soft, y el sistema operativo, que vienen con cada notebook.



En los casos donde tenemos otra empresa como la citada Harman Kardom , Toshiba es quien hace el testeo a full de sus productos, antes de decidir si firmarán un acuerdo corporativo. De todos modos, siempre que se necesite trabajar con componentes de un tercero, la elección será una empresa de renombre, y esto muchas veces repercute en el precio final de la unidad portátil.

Los costos, obviamente, siempre serán mas altos que la misma configuración en una PC. Pero tenemos el respaldo y garantía de la marca, además de la estabilidad de todo el conjunto al ser todas las partes echa por el mismo fabricante (¿Alguien vio algún clon portátil?). Cada marca tiene sus "yeites", pero en todas comprobamos el potencial que tienen a la hora de combinar un procesador como el Pentium 4 con las placas Nvidia y ATI, mas aún teniendo la posibilidad de poder sacar la señal a una TV o a un monitor externo. En síntesis, quedamos gratamente sorprendidos con la performance de las notebooks de hoy día, que probamos gracias a la gentileza de la empresa OMNISTAR, que nos cedió los modelos de Toshiba y Sony, comentados en esta nota. X

ATI RADEON 9200, 9600 Y 9800

OTRA GOLPIZA Y VAN...

Si esto fuera un combate de box, la analogía seria "comienza el 4° round de esta emocionante pelea...".Sí, nosotros los usuarios, parecemos simples espectadores de una lucha de colosos tecnológicos, pues, debido a la flaqueza de nuestros bolsillos, mientras pensamos una y otra vez hasta tomar una decisión sobre qué placa elegir, sale el nuevo modelo de la competencia, ofreciendo más y mejor tecnología, al módico precio de chorrocientas rupias..



Y claro, al terminar de analizar la flamante Geforce FX , se nos presenta los nuevos modelos de ATI Radeon 9200 (RV280), 9600 (RV350) y por último la joya , la ATI Radeon 9800.



El modelo 9200 es una actualización del modelo anterior, el 9000, sigue contando con 4 motores de rendering (con una unidad de texturas por motor), pero ahora se añadió AGP 8X. Y al igual que el anterior, tendrá la versión Standard y Pro, con 64Mb y 128 Mb DDR respectivamente.



El 9600 es la modificación del 9500, donde las variantes más notables pasan por la optimización de 400 MHz para el core, y 600 MHz para la memoria DDR en su versión Pro y en la Standart llega a los 325 MHz y 400 MHz respectivamente, mediante sus 128 Mb DDR. En el modelo anterior (el 9500) las mediciones eran más altas (275 y 540 para el Standard y 275 y 550 para el Pro) pero en este nuevo modelo lleva 8 motores de rendering, y si sumamos a eso la posibilidad futura de que la versión Pro lleve memoria DDR2, creo que los muchachos canadienses ven una optimización de la perfomance final no apuntada solamente a sumar velocidad, sino a complementarla con una arquitectura apuntada a que el equipo GPU promedie en las diversas técnicas gráficas de hoy en día, arrasando en el rendimiento de la construcción visual.

Y por último, la más esperada, la 9800, con 8 motores, una unidad de texturas por motor, memoria de 256 bits, dejando la posibilidad para el fabricante de la placa, de complementarla con DDR o DDR2. El modelo Stantard trabajara a 325 MHz para el core y a 620 MHz en memoria y la versión Pro en 380 y 680 MHz respectivamente (contra 275/540 y 325/620 MHz encontrados en la versión ST y Pro del modelo 9700) y con un sistema de refrigeración / ventilación del GPU que promete ser muchísimo mas silencioso que el notado en su rival, la Geforce FX (tan ruidosa, que hasta John Carmack se quejó del batifondo provocado por la placa).

En las nuevas tecnologías implementadas, se encuentra Smothvision 2.1 con un óptimo resultado en el filtro anisótropo y antialiasing, SmartShader 2.1 y HyperZ III+ , este último apuntando a lo nuevo utilizado en juegos de pronta aparición como el DOOM 3.

Si bien después del lío que se armó por el desplante que le hizo Nvidia en las firmas que adhieren conformidad al famoso test 3D Mark 2003 y afirmar posteriormente que ya no le parecía tan fiable el resultado que mostraba dicho test, pudiendo torcer la tendencia compradora de los usuarios, confiados en un testeo que se centraba en tecnologías no aplicadas por Nvidia, obviamente esto sucedió porque los resultados mostraban que las placas de ATI arrasaban en casi todos los resultados (Nvidia al parecer se olvidó de cuando en el 3D Mark 2001 se mostraba como la mejor placa a la Geforce 3 TI, porque ésta utilizaba también una tecnología que optimizaba el test).

Pero las mediciones de los juegos en sí fueron nuevamente determinantes: el gigante se ha dormido, y esto, a consecuencia de sucesivos hondazos del pequeño David canadiense. X

UNA RECORRIDA POR EL COSTADO ESCATOLOGICO DEL MUNDO DE LOS FICHINES

POR **FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES** CATEGORIA **FPA (FIRST PERSON ASCO)**

WORLD WAR III: THE FIGHT AGAINST TERRORISM

MAS PELIGROSO QUE EL ANTRAX

Los videojuegos son un arte que suelen transmitirnos muchas sensaciones, aparte de la estimulación mental. Así como las películas o cualquier otro medio expresivo, algunos juegos nos transmiten alegría, otros nos frustran, y hasta hay algunos que logran hacer rodar una lágrima por nuestras mejillas. Las obras maestras de los videojuegos son capaces de transmitir todo tipo de sentimientos, pero la verdad, me saco el sombrero frente a esta obra maestra, que me ha transmitido el "sentimiento" de náuseas y de tripas vacías y doloridas, después de una extensa pelea con el inodoro. Todo esto, además de hacerme rodar más de una lágrima por la mejilla.

World War III: The Fight Against Terrorism (WW3), sin duda es la obra de una mente retorcida, un ser incomprendido tratando de analizar el mundo que lo rodea desde la perspectiva de una de esas gracias que suelen hacer los perros maleducados en la calle. Pero vayamos por partes. Para empezar, el juego tiene una presentación que da lástima. El único momento en que nos está permitido modificar algo, es en la pantalla de configuración de video, antes de entrar al juego. Una vez dentro, no hay forma de escapar a sus horribles gráficos, controles espantosos, perspectivas sosas, y sonidos cacofónicos (el simple disparo de una de las 3 ¡Tres! armas que nos permite utilizar el juego, ya nos quita las ganas de vivir). Pero eso no es nada. Apenas comenzamos a jugar, ya estamos siendo atacados sin ningun tipo de preámbulo. Ni un simple suspiro separa el "Press Enter To Start" y el primer tiro que ligaron. Es instantáneo. Enter y a los palos.

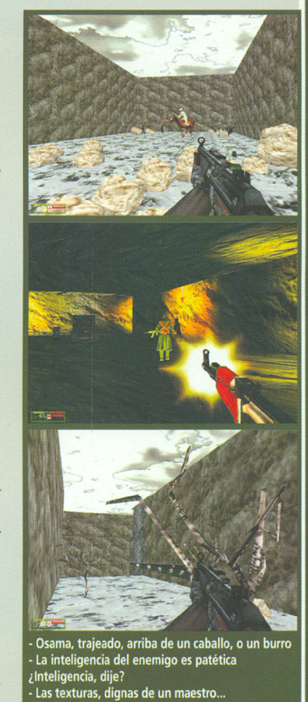
La historia es sencilla. Somos un soldado norteamericano (que según el ¿manual? no es ningún Rambo, ya que esto es simulación de guerra, gracias por avisar...) que tiene que ir a acabar con toda la Al Qaeda el solito. Fácil, porque según el juego, todos sus miembros habitan en una caverna, en medio de las montañas de vaya a saber uno dónde. Por eso, agarramos nuestro helicóptero, y entramos a matarlos a todos, que, honestamente, no son muchos. Figúrense que al juego lo podemos liquidar en una media hora de acción "trepidante"...

Les aviso, por si tenían intención de jugar a este adorable juego, o sea, en caso de que anden cortos de laxante y no tengan nada mejor a mano, que el mismo entra dentro de la categoría de Mature. O sea que si sos menor de 18 añitos, no lo podés jugar. Y si sos mayor de 18 años y lo querés jugar, tal vez requieras ayuda psiquiátrica, pero lo podés jugar. Bueno, les explico por qué es Mature. WW3 nos irá recompensando a medida que avanzamos en el juego con imágenes de señoritas cada vez más en cueros, hasta terminar en la obvia desnudez. La forma en que está representado esto, es sumamente patética. Las primeras serán mujeres musulmanas con velos que las cubren (como "Miss Enero"), y a medida que pasamos de nivel, aparecen más ligeras de velos. Si la idea de jugarlo por esa sencilla razón te atrae, te recomiendo realizarte una lobotomía. Le harías un bien a la humanidad...

Uno de los features mas importantes de WW3, es sin duda la posibilidad de poder enfrentarnos con Osama Bin Laden en persona, todo un honor. Lástima que este Osama se parece al Príncipe Carlos, ya que aparece arriba de un caballo, y vestido de traje blanco (¿?). Pero siempre es un honor tenerlo de oponente. Si sos capaz de terminarlo, recibirás un hermoso mensaje, que te avisa que mataste a Bin Laden y a la organización Al Qaeda, y que presiones Escape para salir del juego (por cierto, si lo hacemos en cualquier momento, la salida es abrupta y sin dolor). Además, te imprime un cupón (si tenés la impresora conectada), que te acredita un 25% de descuento en tus compras de Lexotanil, para todas las farmacias y obras sociales adheridas. X

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Incorrigable Games
DISTRIBUCIÓN: AS
INTERNET: No quieren dar la cara...
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 450 Placa 3D con 32 MB Windows 98/ME/2000/XP DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: Casi no tiene soporte para un jugador
NIVEL DE DIFICULTAD: Las nauseas que te causa, el resto, fácil...



- Osama, trajeado, arriba de un caballo, o un burro
- La inteligencia del enemigo es patética ¿Inteligencia, dije?
- Las texturas, dignas de un maestro...

PROMEDIO **MUY MALO**

QUE TIENE: Un vomitivo de máxima eficacia
LO QUE SI: En dosis suficientes, sirve de Laxante. El juego nos avisa que no pretende ofender a la comunidad musulmana ¡Menos mal!
LO QUE NO: Si lo juegan demasiado pueden sufrir de un derrame cerebral y/o paro cardíaco. Yo lo terminé y quedé con el cuerpo inutilizado del lado izquierdo.

3%

LOS "IRROMPIBLES"

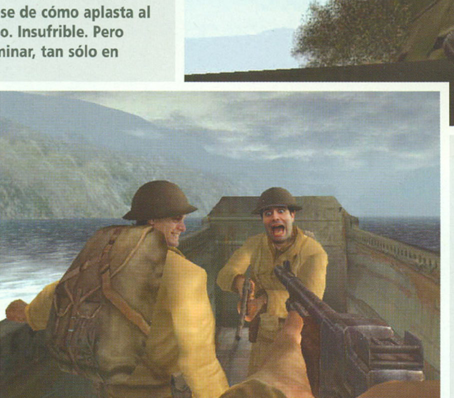
ALGO ASI COMO KISS CONTRA LOS FANTASMAS ¡AHORA CON BANDA ANCHA!

POR **DON CLERICUZIO**

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

TODOS LOS CAMINOS CONDUCEN A ROMA...

Una manga de peleles. Por eso nos tomaba una y otra vez Rommel, o mejor dicho Diego, cada vez que nos aplastaba en el Command & Conquer: Generals. Hay que reconocer que el maldito sabe de estrategia, y mucho. Ni se imaginan lo insoportable que es verlo horas y horas jugando al Combat Mission: Barbarossa to Berlin, y a su ejército de soldados clones de Pablo Codevilla, siempre jactándose de cómo aplasta al que ose desafiarlo. Insufrible. Pero esto se iba a terminar, tan sólo en unas horas todos entraríamos en un servidor de Battlefield 1942: Road to Rome, y allí se daría cuenta que en un FPS, sin respiro para pensar, y a merced de sus tontos reflejos, estaría perdido. Y su honor y su ego, mancillados. Muahaha. Ha-ha.



Preparando el terreno

Largo, como siempre, estaba despuntando su vicio con el genial Operation Flashpoint - juego del que, al parecer, jamás se cansará - cuando lo llamé para avisarle que una flamante caja de Road to Rome iba camino a su casa, y arreglamos el horario en el que convergeríamos en un servidor vía All Seeing Eye, para darle a nuestro General la paliza de su vida. Quién limpiaría las letrinas después, realmente no importaba. Sí importaba convertir algo que él ama con locura, como lo son los juegos basados en la Segunda Guerra Mundial, en su peor pesadilla, y que muerda de una vez por todas el polvo de la derrota.

¡In position!

00:00AM, hora del inicio de la búsqueda de un server adecuado para nuestro plan. Fareh, Facundo, Largo, quien escribe, y nuestra víctima, todos listos para ingresar en el servidor que yo eligiera. Me decidí por Operation Husky, un mapa bastante difícil, sobre todo si uno juega del lado Aliado, ya que sólo se llega a la costa de.sembarcando en una playa más angosta que la frente de un gato (sobre todo, del estúpido de Viernes), o lanzándose en paracaídas, pero en momentos en que las fuerzas Axis descargan todo su poder de fuego para intentar que ninguno supere ese cuello de botella, es una opcion que como mínimo se puede tildar de suicida.

El desembarco

Por suerte, a Diego y a Fareh les había tocado ser Aliados, y estaban subiendo a sus mugrosas barcazas de desembarco. Yo, previendo lo sneakers que pueden ser estas ratitas, me calcé mi Kar-98 Sniper, como para bajarlos a la primera oportunidad. Largo ya estaba buscando algún vehículo con el que replegarse en caso de ser necesario, y Facundo nos contaba lo que veía a través de los prismáticos, una de las ventajas de jugar con auriculares y micrófono. Mientras tanto, Dany, anticipándose a lo que pudiera pasar, se metió en un bunker, y empezó a sacudir con el cañón de costa. Una vez que las lauchas Aliadas se lanzaron al agua, y quedaron a merced de la artillería, Dany



tuna para Largo, se tiró del jeep en el momento oportuno para subirse a un tanque, y seguir el camino de forma más ordenada. Facundo, totalmente enfervorizado, tuvo la mala suerte de toparse con un Aliado, y en una mala maniobra, puso el jeep en DOS ruedas, y fué a parar derechito adentro de un bunker lleno de Aliados, que se lo disputaron como él ultimo bocado de un gran festín, reduciéndolo a polvillo en cuestión de segundos.



empezó a lanzar salvas como para hundir un portaaviones, pero con tan mal tino que le pego muchísimas veces... al agua. Estos condenados, tuvieron tanto traste que llegaron a la costa sin problemas, pero no pasó un segundo desde que abrieran la rampa de la barcaza, que un certero tiro de mi rifle terminó con el muñeco de Fareh. Diego, viendo que su amigo caía, salió corriendo como un condenado a la horca a punto de ser colgado. El muy maldito se escabulló de los tiros de mi rifle. Fareh mientras tanto seleccionó como punto de respawn un paracaídas. El muy iluso pensaba que iba a tocar tierra firme con el corazón aún palpitando. Si, claro. Nos replegamos y fuimos en busca de Diego cada uno por su lado. Sin duda, separados era mejor.

Diego ya se las había ingeniado para llegar a apostarse sobre un tanque. Si hay algo que al maldito bastardo le encanta, es pasearse sobre orugas. Ya podía imaginármelo, manejando el Sherman con una mano, y sosteniendo un jarrito de café con la otra... Facundo se subió a un Jeep, y Largo se unió a él para recorrer rápidamente la distancia que los separaba de Diego, prácticamente del otro lado del mapa. Facundo empezó a conducir como un alcoholizado que no llega a la Happy Hour en Hooters. Por for-

Fareh había caído varias veces bajo el fuego italiano, hasta que finalmente pudo adentrarse en la isla de Sicilia. Y obviando por completo nuestro equipo, se dedicó a capturar banderas y ganar puntos como un marrano. Mientras tanto, mi obsesión por liquidar a Diego y su Sherman de pacotilla, llegaba a una situación sin límites. Me aposté con un Panzerschreck en una elevación, esperando que el maldito pase... a mejor vida.

Y ahí venía Diego a bordo de su acorazado de metal, donde el muy maldito se sentía a salvo. Grande fue su sorpresa, al recibir el primer impacto de mi Panzersasasa. Pero no estaba solo, otro %$^$ tanque Aliado estaba detrás de él, y su torreta giraba nerviosamente de un lado a otro, intentando ubicarme.

Me arrastré -sí, es triste, pero lo tuve que hacer- para poder cubrirme en forma decente. Largo apareció atrás mío a bordo de un tanque, pero manejando la ametralladora de la torreta. No importó. Limpiaba de energúmenos el camino, mientras con un certero segundo disparo, Diego se doblaba en un amasijo de hierros calcinados. Decidí ir en busca de un caza, o otro avión, para tener control aéreo de la situación y bombardear al enemigo. En la loca carrera hacia el aeródromo, veo que la maldita rata vengativa de Diego se me venía al humo, nuevamente sobre orugas. El obstinado buscaba venganza.

Camino al estrellato

Mientras los chicos seguían defendiendo posiciones y jugando como corresponde, Diego y yo nos jugábamos el todo por el todo en una guerra sin cuartel. Una guerra de a dos. Me subí al avión, esperando bombardear al bastardo, o de última, hacer la gran Kamikaze y aplastarlo -obviamente, previa eyección en paracaídas- con todo el peso de mi avión. Lo perdí de vista. Cosa rara, porque esta KK de pantano no es de rendirse tan fácilmente. Puse en marcha mi ME-109 y despegué en busca del maldito bastardo. Cambié a una cámara externa para controlar mejor la situación y ¡SORPRESA! El muy maldito estaba ¡Sobre el ala de mi avión!

No sé cómo, pero incluso se mantenía en pie mientras despegué y me aprestaba a dar un giro de 180 grados para tirar al colado. Pero para mi "ourror", el muy guacho anticipó mis movimientos, y vi cómo empuñaba una bazooka que apuntaba directamente a la cabina de mando, como diciendo "yo no haría lo que estás pensando..." Es así. Diego es como una peste, de la que es muy difícil librarse. Un virus que no sólo es contagioso, sino incurable. Una garrapata de perro callejero. Luego de meditarlo dos segundos, decidí terminar con esto de una vez por todas. La última decisión que tomaría en esta vida virtual.

Apenas viré el mando del avión, el HDP disparó el proyectil que terminaría con la vida de ambos. Mientras caíamos, envueltos en una bola de fuego, pude imaginarme cómo todos los que nos veían desde tierra, cual si fuésemos una estrella fugaz, pedían tres deseos, uno en particular, común entre todos: "¡Que estos pelo$%$% no se nos caigan encima! X

POR **MARTÍN ERRO**

EARTH´S SPECIAL FORCES Y THE SPECIALIST

MODS Y OTRAS YERBAS...

Hoy veremos, queridos contertulios, dos excelentes mods basados en el engine de Half-Life. Y empezamos con Earth´s Special Forces, basado en la serie Dragon Ball Z (pueden bajarlo del sitio oficial www.esforces.com , pesa alrededor de 92 MB y es la versión Beta 1.0 (posterior a la versión Alpha 2.0). La instalación es simple, y una vez dentro del juego, la primer pantalla nos invita a elegir entre el bando de los buenos y los malos, en la siguiente aparecen todos los personajes (diez en total), desde Goku hasta Buu (elijo a Goku), pero vere posteriormente que podemos elegir desde el bando de los malos a los mismos personajes vistos en el bando del bien. La primer sorpresa es que realmente el juego representa a la perfección la serie televisiva, cosa que agradeceran los seguidores de dicha tira.

Otro punto característico es la posibilidad de transformar un personaje cuando éste llega a un número determinado de Ki (energía que aumenta a medida que cobramos víctimas). En mi caso, eligiendo a Goku, cuando éste llegó a 1.750.000 de Ki, lo pude transformar en Super Saiyan. O sea que cada personaje tiene una tranformación a partir de un número determinado de Ki.

Cuando uno logra llegar a la transformación (depende el personaje), se agregan, se quitan, o modifican poderes. Entonces a la hora de elegir, tienen que pensar muy bien por qué puede ser que necesite transformar su personaje para tener ese poder deseado. Por ejemplo, en el caso de Vegeta, cuando llega a la primera transformación "Super Saiyan" se le agregan 2 poderes, uno es el "Final flash"-es un super-rayo- y el otro es "Big Bang" -bola de poder-. Pero en el caso de Goku, cuando llegamos a la transformación, dejamos de tener el famoso ataque de la "Genkidama", pero el "Kame hame ha!" es más potente.

Particularmente, este mod se juega principalmente en el aire, y los escenarios están pensado para ello. Y por eso también, en esta versión se eliminó la posibilidad de agacharse, que tenía la anterior. Pero disponemos a cambio, de un buscador de enemigos (toggle scouter), éste hace más real al juego, ya que es una utilidad que sirve para buscar a un enemigo en mapas que de por sí son grandes (éste es el aparato que usaba Vegeta en la serie para medir fuerzas).

Otra variante, para los que jugaron la versión Alpha, son los nuevos movimientos, y un ataque en especial que se llama Melee, que es el ataque cuerpo a cuerpo, en donde uno vuela a una velocidad extremadamente rápida, para golpear a un enemigo con una patada o puñetazo, y hacer volar a éste por los aires. También sigue teniendo las cosas espectaculares de la Alpha, que son la teletransportación y los pequeños ataques de poder que son los famosos "Ki Blast"

El juego cuenta con muchos tipos diferentes de ataques, con varias ventajas (algunos son más poderosos, pero consumen mas energía, otros son más rápidos pero no hacen tanto daño, todo depende de la velocidad de realización de cada poder). Pero ojo, que para lograr utilizar algunos poderes, tenemos que estar transformados en nuestro segundo nivel.

Hasta ahora no se ha dado a conocer



Goku y un combo con un ataque especial



Goku transformado en Super Saiyan (1° transformación)

cuándo va a salir el mod totalmente completo, ya que la versión Beta tiene hasta dos transformaciones, y supuestamente el completo va a tener hasta cuatro ¡Ah! y si se quieren bajar los respectivos BOTS y demás accesorios visiten www.redsaiyan.net .

The Specialist

Este fabuloso juego es una mezcla del Counter Strike con el Existence (otro mod del Half-Life , basado en la película Matrix), con gráficos y movimientos que recuerdan incluso a Max Payne.

El objetivo principal, es básicamente eliminar a los integrantes del otro bando. El juego consta de cinco grupos diferentes, Mercenaries, Seal, Gordon, Castor, y Hitman. El sistema de adquisición de armamento es muy práctico, y cuenta una gran variedad de armas en tipo y calibre. Al inicio de la ronda, son dados una cierta cantidad de créditos, los cuales son cambiados por armas. El menú de armamento esta dividido por clase (Handguns, SMG, Shotguns, Rifles, etc.).

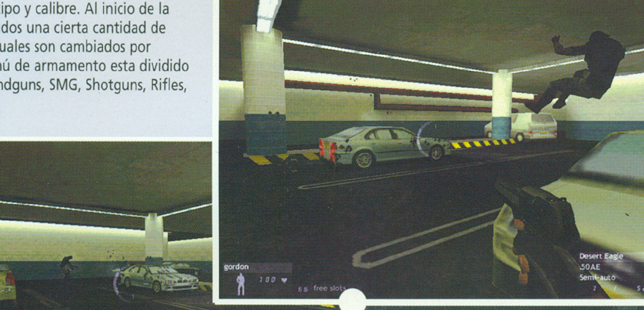
condiciones naturales del juego y de los personajes, produciendo cambios tales como: Slow Motion (reduce la velocidad del juego), Slow Pause (detiene a todos los personajes en juego excepto al que lo ejecutó),Low Gravity (reduce la gravedad en el mapa),Infante ammo (munición infinta), Double Fire Rate (incrementa la repetición de disparos del arma), Kung Fu (el personaje es capaz de efectuar artes marciales mediante la tecla de "salto"). Si el objetivo es eliminado por medio de este power up, se le otorgarán al personaje tres frags en vez de uno.

Estos Power ups tienen un tiempo máximo de duración de cinco segundos, excepto el "Slow Motion" , que acumula un segundo por cada frag obtenido, y el Kung Fu, que dura hasta que uno sea eliminado.

(Stunt Action) durante la partida en juego. Estos Stunts permiten al personaje ejecutar una serie de movimientos que lo favorecen: Voladas hacia los lados, atrás y al frente. Una vez en el suelo, al moverse, se puede realizar un roll hacia los lados, que facilita el escape del fuego enemigo. La mayor ventaja que poseen estos Stunts, es que si el objetivo es eliminado durante el vuelo, en vez de recibir un frag, se recibirán dos.

Una increíble opción que otorga el juego es la posibilidad de utilizar los Power ups, mezclados con los Stunts, para lograr impresionantes efectos visuales, como por ejemplo, un enfrentamiento de vuelo lateral entre dos personajes, con la velocidad del juego reducida (Show Motion). ¡Sí, al estilo Matrix!

Algunos puntos flojos son los pocos escenarios de juego, la falta de elementos para equipar al personaje, como granadas cegadoras, de humo, chalecos antibalas, y casco, entre otros, y la poca variedad de personajes dentro de cada bando, ya que el equipo elegido es representado, como dijimos antes, por un sólo modelo.



Ciertas imágenes refieren al Counter-Strike



Duelo de Stunts: Roll lateral versus Roll hacia delante

El menú, con respecto a las combinaciones, tiene una capacidad de siete Slots para grabarlas, pudiendo elegir cualquiera de ellas en cada regeneración. Una innovación muy creativa es la posibilidad de agregar accesorios externos al armamento utilizado, tales como Láser Light, Scope, Flash Light, Silencer, y Akimbo (esta última agrega una segunda arma del mismo tipo en la mano libre del personaje). Estos implementos, son también canjeados por una cantidad más reducida de créditos.

El juego tiene una variedad de Ítems (Power ups) que se generan en diferentes secciones del mapa, los cuales pueden ser recolectados y utilizados para alterar las

Otros ítems que también pueden ser obtenidos del suelo, son: Granada (coloca una granada en tu mano), Defense Shield (incrementa la defensa del personaje en cien puntos), y Life up (aumenta la vitalidad del personaje hasta 150 puntos de vida, que van disminuyendo de a un punto por cada segundo transcurrido, hasta volver al estado normal, 100 puntos de vida).

Otro punto a favor que posee el juego es la habilidad de efectuar saltos especiales

Agradezco la colaboración desinteresada del "Special Warrior Z" Matias Monserrat (Coyote) y "Los especialistas" Alvaro Santoro (Yankee), Tomas Tresca (Torno) y Juan Pablo Curutchet (Tala), para la confección de este informe.



POR **SEBASTIAN RIVEROS**

SHADOWS OF UNDRENTIDE

BIOWARE SE EMPEÑA EN NO DEJARNOS DORMIR

Si su adicción al Neverwinter Nights no cede, no se pueden perder Shadows of Undrentide, un nuevo paquete que los creadores de Baldur's Gate están preparando para expandir su última creación, y lograr así que dejemos de dormir para seguir jugando. Como diría Don Clericuzio, "Échenle la culpa a Canadá".

Shadows of Undrentide es el nombre de la nueva expansión que Bioware esta preparando para el fabuloso Neverwinter Nights. Si bien éste era un juego de rol de primerísima línea, algunos fans criticaron ciertas omisiones bastante curiosas, sobre todo en lo referente a criaturas. La gente de Bioware está creando una nueva aventura para el modo single player, que promete más de 20 horas de juego, y que incluirá varias de las más populares criaturas y monstruos de la saga Dungeons & Dragons que estaban ausentes en el NWN. Además, los que disfruten creando sus propias campañas y mundos, recibirán con alegría las nuevas mejoras que serán incorporadas al Aurora Toolset. Entre ellas se encuentran texturas nuevas, un sistema avanzado que permite crear trampas, y una aplicación ideal para el diseño de nuevas misiones para nuestra aventura. Crear nuevos mundos nunca fué tan fácil. Además, la expansión también incluirá mejoras a la interface y a la jugabilidad. Estas nuevas características no serán exclusivas de la expansión, ya que también podremos usarla en la campaña del NWN, en caso de que queramos volver a jugarlo.

El título de la expansión hace referencia a la ciudad de Undrentide. Esta solía ser una de las imponentes ciudades flotantes en las que vivían los Netheril. Esta poderosa civilización de hechiceros, terminó consumida por su propia codicia. Undrentide existe ahora sólo en las leyendas, que hablan acerca de sus increíbles tesoros y las horribles bestias que los custodian.

Una de las características más atractivas de este paquete, son las mejoras que incluye. Una de ellas, es la aparición de nuevas clases, que nos ofrecen nuevas posibilidades a la hora de armar nuestro personaje. Estas clases se denominan "Prestige Classes". Estas son, Arcane Archer (un mago que puede usar el arco, Assassin (sólo para personajes malvados), Blackguard (una especie de paladín del mal), Harper Scout y Shadowdancer. Para elegir alguna de estas clases, y disfrutar de sus bonificaciones, debemos cumplir con ciertos requisitos.

Si bien el juego no impide que juguemos con un personaje previamente creado para el NWN, la verdad es que el asunto no va a tener mucha gracia, puesto que la nueva aventura está especialmente diseñada para personajes de Nivel 1. En realidad, tampoco tendría mucho sentido, dado que esta nueva historia transcurre al mismo tiempo que se desarrolla la original. Aún así, nuestro personaje no podrá entrar en la ciudad de Neverwinter, debido a la plaga que se ha desatado, por lo cual deducimos que este nuevo módulo nos llevará hasta lugares desconocidos. La gente de Bioware, asistidos por Floodgate Interactive (una empresa nueva, formada por gente que trabajaba en la ahora desaparecida Looking





Nuevos monstruos con mal carácter nos esperan

Glass), está tratando de balancear la jugabilidad de la expansión, para que podamos divertirnos con cualquier tipo de personaje. Como ya deben saber, la mayoría de los juegos de rol son bastante más interesantes cuando uno juega con un personaje bueno. Por lo general, las opciones para un personaje malvado son bastante más reducidas. Es por eso que los diseñadores están poniendo especial atención en ser justos hasta con los injustos, agregando contenido que solo podremos ver con personajes malvado o caóticos. Ya era hora de que alguien se acordara de ellos.

El paquete también promete varias mejoras, y un total de 30 nuevas habilidades para nuestros personajes. Entre estas nuevas habilidades, se encuentra "Great Cleave", con la que podremos mejorar nuestra habilidad "Cleave" y cortar a nuestros enemigos más de una vez en el mismo turno, algo muy útil a la hora de abrirnos paso entre una horda de criaturas. Otra de estas nuevas habilidades es "Dirty Fighting". Esta nueva habilidad nos permitirá infligir daño extra a nuestros enemigos recurriendo a tácticas sucias como golpes con el mango de la espada o patadas que van dirigidas "ahí abajo". Una elección ideal para un Rogue. Para aquellos "hombres sin miedo", que busquen enfrentar a enemigos que no pueden ver, tenemos "Blind Fighting". Esta habilidad nos permite atacar con mayor facilidad a enemigos invisibles, o que no podemos ver a causa de algún hechizo. Los enemigos invisibles también pierden su bonificación de ataque si tenemos esta habilidad. Otra habilidad útil es "Zen Archery". Esta habilidad nos permitirá realizar ataques a distancia utilizando nuestra sabiduría como modificador, en lugar de nuestra destreza. Sin duda, una muy buena noticia para paladines y clérigos.

Otro aspecto a mejorar era el de nuestra interacción con nuestro fiel mercenario. Ahora, nuestros compañeros reaccionarán activamente a los NPC y a los monstruos que nos encontremos. También nos harán comentarios útiles y sugerencias, acerca de cómo resolver determinados problemas. Claro que esto también depende de la clase de nuestro compañero. Sin duda, este es uno de los cambios más interesantes de la expansión, ya que le agrega mucha más vida a nuestro secuaz. Claro que esto también puede causar problemas, dado que cada uno de estos personajes tiene su propio código, y simplemente se rehusará a seguirnos si nuestros planes se oponen a los suyos. Si queremos cazar algún animal, podemos decirle adiós a nuestro amigo Ranger, por ejemplo. También debemos estar atentos a lo que nuestros mercenarios necesiten para servirnos mejor.

Otra nueva adición serán unas armas arrojadizas, como granadas, que nos servirán para eliminar hordas de criaturas menores o dispersar grupos grandes de enemigos. No es necesario equipar estas armas ni tampoco se requiere de una habilidad especial para arrojarlas, aunque si lo hacemos, es mejor que nos aseguremos de que ninguno de nuestros aliados esté dentro del radio de alcance de la explosión. Al igual que con las trampas, habrá diferentes granadas con ataques variados, como fuego, hielo o veneno.

Por supuesto que lo más esperado de esta nueva expansión son los nuevos bichejos que Bioware piensa incluir. Entre estas nuevas criaturas se encuentran los Formian, una salvaje civilización de seres insectoides, similares a hormigas gigantes. Los Formian son una sociedad altamente organizada y están dirigidos por una hembra que hace las veces de hormiga reina. Por supuesto que, como ya deben imaginarse, los Formian son muy poco amistosos, y no dudarán en atacar a cualquier criatura que tenga la mala fortuna de cruzarse en su camino. También habrá Basiliscos y Cockatrices, que obviamente, podrán convertirnos en piedra con sólo mirarnos. Aún queda por verse si Bioware se decide a incluir ciertas criaturas que quedaron afuera de NWN, como Mind Flayers y Beholders.

La expansión estará pronto a la venta. Sin embargo, se sabe que Bioware ya ha planeado la expansión que seguirá a Shadows of Undrentide. Se ve que los muchachos se tienen fe. Y la verdad, no es para menos. Nos volvemos a encontrar en esta misma comarca el mes que viene, para recordar algunos momentos memorables. ¡Hasta entonces!


La nueva aventura nos llevará por el desierto de Anauroch


Los Formian se abalanzarán sobre nosotros



POR **DIEGO "ERWIN" BOURNOT**

HOY, TÁCTICAS PARA... COMMAND & CONQUER: GENERALS

Adictos a la estrategia, bienvenidos a otra clase práctica sobre cómo alcanzar la victoria, esta vez en los brutales enfrentamientos de Command & Conquer: Generals. Como habrán podido apreciar, en la anterior entrega de nuestra querida revista, esta columna no estuvo presente. Pero esa omisión, lo fué en favor del pormenorizado análisis que les ofrecí de este sensacional juego, y que de seguro pudieron apreciar. Pues bien, hoy, para completar dicho análisis, les ofreceré una amplia guía para asumir el mando de las operaciones de combate de cada facción del juego. Para poder desarrollar esta guía estratégica, y en virtud de su extensión, me he visto obligado a separarla en dos partes. La primera de ellas, consiste en este par de páginas que tienen ante sus ojos, en el que les describiré a grandes rasgos las virtudes y defectos de cada bando. A continuación, en el Xtreme CD que acompaña a esta revista, podrán encontrar la segunda parte de esta nota, en la que les hablaré sobre las tácticas de combate adecuadas para alcanzar la victoria con cada facción, así como una descripción de las unidades más importantes de cada una, con sus virtudes, defectos, y modos de empleo.

Comencemos.

Las facciones

La primera facción con la que jugué a C&C: Generals, fue el Global Liberation Army (G.L.A.): una velada alusión a los Talibanes afganos, pero realizada de un modo espectacular, por demás convincente, y empleando una gran imaginación en la concepción de sus unidades y habilidades especiales. Los G.L.A. son por naturaleza una facción especializada en el terrorismo y la guerra de guerrillas. Como tal, sus unidades poseen características especiales propias de esa doctrina: están dotadas de armamento y protección ligera, pero por contrapartida son muy veloces, baratísimas, y poseen la capacidad "chatarrera" de aprovechar los restos de las unidades enemigas destruidas para mejorar las propias, así como una capacidad poco común para reparar sus unidades en el campo, y para camuflarse y escapar al reconocimiento enemigo en determinadas circunstancias. Obviamente, con eso solo no alcanzaría para que esta facción equipare el poder ofensivo de las otras dos, dotadas de armas pesadas y de aviación, elemento del que los G.L.A. obviamente carecen. La diferencia, indudablemente, la hacen sus unidades suicidas, así como las unidades especiales para la guerra química y bacteriológica, las cuales son terri-

Los A-10 Warthogs, demoliendo las concentraciones de vehículos G.L.A.

Descargando la Fuel Air Bomb


Aquí vemos el resultado ¡Tomen, G.L.A.s podridos!

blemente destructivas.

Por otra parte, los chinos, como ya comentamos en nuestra review del número anterior, basan buena parte de su poder en la fuerza de los números. Por ejemplo, sus unidades de infantería no especializadas, vienen a "precio de oferta": nada menos que 2x1, es decir, cuando adquirimos un infante chino, la barraca en vez de generar uno, genera dos. Por otra parte, sus unidades acorazadas, dotadas de una potencia de fuego pasmosa, están especialmente diseñadas para la lucha contra los infantes enemigos y contra otras unidades acorazadas. A su vez, poseen bonus y modificadores pensados precisamente para atacar en número, como por ejemplo, el bonus de +25% de daño infringido que obtienen sus tanques Battlemaster cuando atacan en grupos de 8 unidades o más. El precio de las mismas es bastante balanceado, a excepción de sus tanques Overlord, el mayor exponente de fuerza bruta del juego.



¡Bombs away!

¿Adónde iban, chicos?

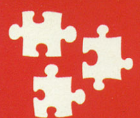
Pero por contrapartida, la mayoría de las unidades son lentas, y su fuerza aérea es eficiente, pero muy modesta, comparada con la norteamericana.

Finalmente, los norteamericanos disponen de unidades de tierra con un poder de fuego un tanto inferior a las chinas, pero por contrapartida, estas unidades disponen de soberbios avances tecnológicos, una enorme capacidad de autoreparación, una impresionante disciplina y entrenamiento, y por sobre todo, un poderío aéreo incontrastable, así como una capacidad de reconocimiento infinitamente superior, tanto a la de los G.L.A., como a la de los chinos. Ente esos avances tecnológicos, podemos contar, por ejemplo, a unos drones que son capaces de producir todos los vehículos norteamericanos, que sirven tanto para reparar a los mismos mientras combaten, como para proveer fuego de apoyo cercano, eliminando con sus ametralladoras a los infantes enemigos, y a los excelentes upgrades que poseen los citados vehículos, como un sistema de defensa láser que poseen los tanques Paladin, capaz de "tumbar" a los misiles enemigos en vuelo, y el lanzamisiles antitanque TOW que pueden cargar los Humvees. Lógicamente, los Apaches, F-117 Stealth Fighters, Aurora Bombers, y A-10 Air Strikes hacen que el cielo les pertenezca por completo, e inclina notoriamente la balanza a su favor si sabemos aprovechar esa ventaja. De toda esta parafernalia, se desprende que las unidades yanquis son carísimas, mucho más que las chinas, y obviamente, muchísimo más que las G.L.A.

Impresionante primer plano de un A-10...

Basándonos en las características exhibidas por cada una de las facciones, a continuación les comentaré la mejor forma de hacer uso de ellas, así como de las habilidades especiales del menú de Generales, y del arma principal de cada una de ellas. Así que, amigos, dejemos momentáneamente la revista, y carguemos el Xtreme CD en el lector. Vayamos a la carpeta /Notas Extra, y abramos el archivo correspondiente a la segunda parte de esta producción. X

¡Me voy, pero te llevo conmigo!



TRUCOS CALIENTES, PARA QUE LOS MALOS NO LOS DEJEN SIN DIENTES

ACCION / ARCADES

SPLINTER CELL

Códigos
Presionar [**F2**] para abrir la consola, luego tipear alguno de los siguientes códigos, y presionar [**Enter**] para activar la correspondiente función.

invincible <1 o 0> - Activa / Desactiva el modo Dios
health - Recuperar toda la energía
invisible <1 o 0> - Activa / Desactiva el modo invisibilidad
ammo - Municiones a full
fly - Modo vuelo libre
ghost - Modo Fantasma (clipping desactivado)
walk - Desactiva los modos fly y ghost
playersonly <1 o 0> - Congelar / Descongelar los enemigos
killpawns - Matar a todos los enemigos del nivel

DEADLY DOZEN 2: PACIFIC THEATHER

Códigos
Presionar [**L**], [**;**] o [´] para sacar la consola del juego. Luego ingresar "**/tell cheatcheat**" para activar los trucos. Luego ingresar alguno de los siguientes códigos. Repetir el mismo código para desactivar el efecto.

/tell ammo - Munición ilimitada
/tell godmode - Modo Dios
/tell invis - Invisibilidad
/tell fly - Modo vuelo libre
/tell hitlermode - Enemigos inmortales
/tell winmission - Ganar la misión automáticamente
/tell losemission - Perder la misión automáticamente
/tell give - Obtener una Thompson M1
/tell give <0-44> - Obtener el ítem especificado (son 45 diferentes)
/tell noint - Activa / Desactiva el HUD

UNREAL II: THE AWAKENING

Códigos
Presionar **[~]** para abrir la consola de comandos. Luego ingresar **BeMyMonkey** para activar el modo cheat. Luego ingresar alguno de los siguientes códigos para lograr el efecto deseado.

God - Modo Dios
Invisible - Modo Invisible
Loaded - Todas las armas
AllAmmo - Municiones para todas las armas
GodEx <actor> - Modo Dios para el jugador elegido
Phoenix - Traje Phoenix
FearMe - Los enemigos te tendrán pavor
Ghost - Modo Fantasma
Fly - Modo Vuelo
Amphibious - Modo Acuático
SloMo <number> - Movimientos en cámara lenta de acuerdo al valor especificado
SetJumpZ <number> - Saltos más altos de acuerdo al valor especificado
ToggleInfiniteAmmo - Munición infinita
NextLevel - Podés ver la tapa de la próxima revista 8) Salta al próximo nivel.
Actors - Muestra una lista de todos los jugadores
GotoActor <actor> - Dirigirse a la posición del jugador especificado
Difficulty <number> - Setear el juego a la dificultad especificada
Gesture - En la vista en tercera persona, los personajes tendrán diferentes animaciones

SILENT HILL 2



Bonus
Terminar el juego, ir al menú de opciones extra, donde podremos encontrar "**Bullet Adjust**", que permitirá variar la cantidad normal de municiones que podremos encontrar. También estará la opción "**Noise Effect**", que permitirá reducir los ruidos dentro del juego.

Revelar las señales
Terminar el juego con los cinco finales alternativos, y empezar un juego nuevo. Ahora todas las señales estarán al descubierto.

Elementos Especiales
Todos estos objetos, aparecerán cuando terminemos el juego, por lo que solo tienen que dirigirse a la ubicación especificada para hacerse con ellos.
Motosierra - Empezar un nuevo juego, y podrás encontrar una motosierra cerca del cementerio.
Book of Lost Memories - Empezar un nuevo juego, y mirar en el periódico en la gasolinera Texxon. Este libro se encontrará dentro.
Llave de Perro - Completar el juego con el final "**Rebirth**". Empezar uno nuevo, una casa de perro aparecerá cerca de la estación de gas, y una llave dentro, que podremos usar para abrir la sala de observaciones en hotel "**Nightmare**".
Hyper Spray - Completar el juego dos veces. Empezar uno nuevo, encontraremos este objeto afuera del motor home.
Goblet Obsidian - Empezar un juego nuevo, y entrar al edificio Historical Society. El objeto estará sobre el estante.
White Chrism - Empezar un juego nuevo, buscar el objeto en la cocina del departamento 105, en el complejo Blue Creeks.

Final Secreto
Para ver este final secreto (**el sexto**), tenés que usar la gema azul, en el jardín del Alternate Brook Haven´s Hospital, en el muelle antes de subirte al bote, y en la habitación 312 del hotel Lakeview. Cuando lo hagas, el juego terminará automáticamente, y podrás ver este exquisito final.

AUSTIN POWERS PINBALL

Códigos
Presionar [**Print Screen**] para sacar la consola del juego. Luego de ingresar alguno de los siguientes códigos, presionar [**Enter**] para activarlo.

crikey - Trabar la bola entre los dos flippers
enlarger - Archivar un súper puntaje
powersball - Powerball
clockadelic - Aumentar el tiempo
clockaholic - Disminuir el tiempo
extra shag - Encender la opción de "Extra Ball"



Mesa International Man of Mystery

flasher - Encender "2 Ball"
blimey - Encender "Video Mode"
bubbly - Encender "Hot Tub"
danger - Encender "Mystery"
pants - Encender "Kickback"
impossible - Encender "Start Mission"
impossible 1 - Encender "Groovy Baby"
impossible 2 - Encender "Electric Pussycat"
impossible 3 - Encender "Nineties"
impossible 4 - Encender "Virtucon Tour"
impossible 5 - Encender "Mutant Sea Bass"
impossible 6 - Encender "Fembots"
impossible 7 - Encender "Subterranean Probe"

Mesa The Spy Who Shagged Me

swinger - "Time Portal"
danger - Encender "Mystery"
impossible - Encender "Start Mission"
impossible 1 - Encender "Ivana Humpalot"
impossible 2 - Encender "Number Two"
impossible 3 - Encender "Mustafa"
impossible 4 - Encender "Fat Bastard"
impossible 5 - Encender "Frau Farbissina"
impossible 6 - Encender "Mini-Me"
impossible 7 - Encender "Dr. Evil"

ESTRATEGICOS



COMMAND & CONQUER GENERALS

Honores
Nota: Este procedimiento involucra la edición de valores de registro, por lo que se recomienda que únicamente gente con experiencia maneje el registro del juego, ya que los errores pueden afectar el correcto funcionamiento del juego. Usar un editor de texto para editar el archivo "**skirmishstats.ini**" en la carpeta "**command and conquer generals data**", la cual puede ser encontrada en la carpeta "**mis documentos**". Encontrar la línea "**Honors**", si no existe, crearla a continuación de la línea "**Challenge**". Ingresar en ella un valor de **999999999999999**

Jugar como Rusia
Abrir la consola de comandos, y tipear "**Russia:Yuri_Relived**". Ahora todas sus unidades tendrán los mismos nombres que los viejos C&C.



Costos de edificios más bajos
Nota: Este procedimiento involucra la edición de valores de registro, por lo que se recomienda que únicamente gente con experiencia maneje el registro del juego, ya que los errores pueden afectar el correcto funcionamiento del juego. Usar un editor de texto para editar el archivo "**INI.big**" en la carpeta principal del juego. Encontrar líneas como "**BuildCost = 2000**", ingresando en ellas valores **0000**. Siempre que modifiquen un valor, cámbienlo por valores con la misma cantidad de caracteres, ya que si modifican el tamaño del archivo, no podrán correr el juego.

EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST

Códigos
Presionar [**Enter**], e ingresar alguno de los siguientes códigos, luego presionar [**Enter**] nuevamente.
Nota: estos códigos funcionan únicamente con mapas elegidos al azar, y sólo si la opción "**Cheat Codes**" del menú de opciones está activada.

my name is methos - Obtener todos los recursos, y a la vez revelar todo el mapa



all your base are belong to us - 100000 de cada recurso
the quotable patella - Todas las unidades son mejoradas
i have the power - Magia y Power a full
asus drivers - Revela todo el mapa
somebody set up us the bomb - Ganar el juego automáticamente
ahhhcool - Perder el juego automáticamente
display cheat - Mostrar en pantalla todos los trucos
the big dig - Perder todos los recursos
headshot - Remover todos los objetos del mapa
brainstorm - Construcciones ultra veloces
columbus - Ver pescados y animales
coffee train - Recuperar la energía de todas las unidades

O.R.B.



Códigos
Presionar [**Enter**], e ingresar alguno de los siguientes códigos, luego presionar [**Enter**] nuevamente.

$WIN - Ganar la misión automáticamente
$RU <número> - Obtener el número indicado de recursos
$SU <número> - Obtener el número indicado de unidades de soporte
$GET ALL TECHS - Desarrollar todas las tecnologías
$FOGOWAR <on / off> - Activar / Desactivar la niebla de combate
$WEAKEN ENEMY - Enemigos fáciles de derrotar
$GOD <on / off> - Activar / Desactivar el modo Dios
$BUILD X <número> - Acelerar las construcciones de acuerdo al valor especificado
$COLLISIONS <on / off> - Activa / Desactiva las colisiones de asteroides

POR **MARTIN ERRO**

FTP

¿MITO O REALIDAD?

Muchas veces he notado caras de desconcierto, cuando alguien me pregunta de dónde se puede bajar tal o cual programa, y le digo que lo baje del ftp "x". FTP significa "file transfer protocol", y representa la posibilidad de intercambiar archivos de una PC a otra, en tiempo real, no importa la distancia.

O sea que entramos en carpetas compartidas de una PC para recabar o brindar información, siempre que, claro, el administrador de dicha PC nos lo permita.

La relación cliente-servidor es la base del protocolo de transferencia , y en la web, la mayoría de los sitios FTP son usados para almacenar archivos (documentos, imágenes, videos , etc) desde donde podemos bajar información mediante programitas que se conocen como "clientes FTP" (por ejemplo Cute FTP, FTP Studio, o el mismo Windows Commander, que dentro de sus tantísimas funciones, es también una excelente herramienta para FTP). Estos programas se comunican con el servidor FTP, y nos permiten ver la información guardada en carpetas, y desde allí poder bajar lo deseado. Pero ojo, no crean que es tan simple entrar en una máquina ajena, aunque usen este útil protocolo.

Los servidores FTP se configuran para autentificar los inicios de sesión mediante un nombre de usuario y una contraseña. Y según esto último, podemos clasificar los servidores como públicos o privados.

Los servidores públicos, o anónimos, están destinados a todos los que deseen entrar. Igual les va a pedir usuario y contraseña, pero como usuario pondrán simplemente "anonimous", y como contraseña, la dirección de correo que utilicen.

Los servidores privados contienen una base de datos restringida y limitada de usuarios autorizados para ingresar.

La transferencia de archivos se puede hacer en formato ASCII y en formato binario (siendo el primero el más común).

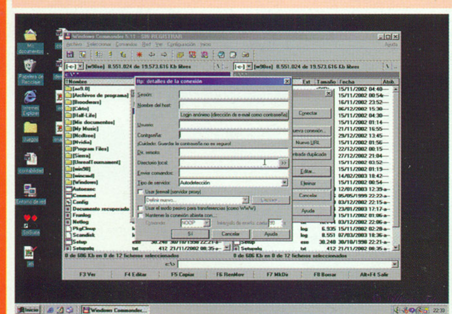
Lo bueno, lo malo, y cómo hacerlo

El FTP es muy útil para todo lo que es el envío o bajada de directorios o archivos. También es ventajosa la posibilidad de salir de una sesión y al volver a iniciarla, poder continuar la transferencia de archivos desde donde se interrumpió, sin tener que comenzar toda la operación nuevamente (algo familiar para los que usan gestores de descarga como el Download Accelerator).

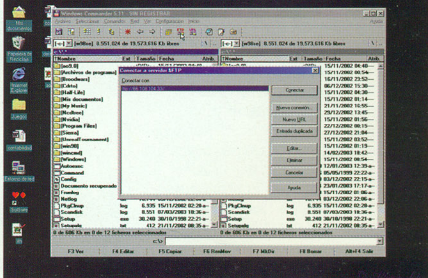
Los puntos débiles son el tiempo que dura la transferencia, ya que por esta vía suele demorar bastante; y el hecho de que el "logueo" a veces no sea tan efectivo, por un tema de congestión. Otro tema problemático es que, al usar comandos, el tipeo debe ser exacto, ya que un error derivará en el fracaso de la operación (por ello recomiendo para los que quieran introducirse en el tema, comenzar con programas clientes elementales como los que cité anteriormente)

Si usamos Windows Commander (WC) , encontramos un botón "FTP", que al hacer clic, nos muestra una ventana , donde elegiremos para iniciar "Nueva conexión...", luego en sesión le pondremos un nombre para identificar la conexión (WC nos permite hasta 10 conexiones simultáneas), en nombre del host va la dirección FTP donde queremos comunicarnos (generalmente comienza con"ftp.etc...."), si hacemos clic en "Login anónimo...." automáticamente nos pedirá la dirección de mail para anexarla en el pedido de conexión, y listo.

Lo único que les queda por delante es recolectar direcciones de servers públicos de interés. X



Windows Commander es un excelente aliado a toda hora



Una alternativa a la hora de compartir datos

SI VUELVEN LOS CABALLEROS DEL ZODIACO, HARLOCK, MACROSS Y GHOST IN THE SHELL... ¿COMO NOS IBAMOS A QUEDAR AFUERA?

¡UN NUMERO PLAGADO DE INCREIBLES REGRESOS!

NUKE
ANIMACION EN ACCION

AÑO 3 • NUMERO 18

EL ESPECTACULAR REGRESO DE SAINT SEIYA: LA SAGA DE HADES POR FIN EN ANIME!

ADEMAS: ¡CAPITAN TAYLOR EN CASTELLANO! LA NUEVA SERIE DE GHOST IN THE SHELL MACROSS ZERO

EXCLUSIVO: LA PELICULA LIVE ACTION DEL CAPITAN HARLOCK

ISSN 1515-1697

CON CD ROM

DICIEMBRE 2002

¡NUEVO NUMERO Y EN SIMULTANEO PARA TODA LATINOAMERICA!

Qué necesitas para ser un Guerrero Virtual ?

0810-333-GAME
www.cdmarketonline.com.ar

Memoria fotográfica
Logitech Pocket Digital

Oidos sensitivos
Audigy 2 Platinum

Gatillo de presición
Logitech MouseMan

Novedades
Juegos

Vista de lince
ATI-Radeon 9700 PRO

Mira Laser
Logitech MX 500

Red Faction II
Vietcong
Black Hawk Down
Metal Gear Solid 2
Pro Race Driver
Tom Clancy's Rainbow Six 3

CD MARKET
Satisfacción para Impacientes

HARDWARE STORE: Florida 537 Gal. Jardín Loc. 388 (C1005AAJ) Tel.: 4393-1466
Microcentro: Florida 537 Gal. Jardín Loc. 381 (C1005AAJ) Tel.: 4327-4263
Centro: Av. Córdoba 1170 (C1047AAK) Cap. Fed. - Tel.: 4372-5900
Belgrano: Av. Cabildo 2230 Gal. Las Vegas Loc. 11 (C1428AAQ) Cap. Fed. - Tel.: 4781-5291

www.rosonyortelli.com.ar



ADEMAS:
UTILITARIOS,
SHAREWARE
FREEWARE
Y ADD-ONS



XTREME PC

[illegible]

[illegible]
edicion Número 58 de XTREME
PC y se entrega sin cargo, junto
al ejemplar. Prohibida se venta
por separado.Para instalar la inter-
fase ejecute archivo "Instalar.exe"
que se encuentra en la raiz del CD

AMERICA'S ARMY: OPERATIONS

¡JUEGO COMPLETO!

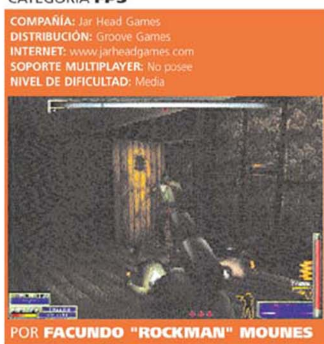
CHAMPIONSHIP MANAGER 4

¡DEMO JUGABLE!

MARINE SHARPSHOOTER

CATEGORIA **FPS**

COMPAÑÍA: Jar Head Games
DISTRIBUCIÓN: Groove Games
INTERNET: www.jarheadgames.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Media



POR **FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES**

Marine Sharpshooter (MS), es un juego que se presenta de la manera equivocada. Para empezar, el juego promete acción "realista", de la cual carece completamente en todos y cada uno de sus diez niveles, los cuales se dividen en tres locaciones: Afganistán, Chechenia y una isla en el Pacífico Sur. MS merece en cambio ser reconocido por sus acción al estilo arcade, que se ve entorpecida por querer agregar ese tan mentado realismo. Como todo buen francotirador, deberemos cargar nuestro rifle, pero a diferencia de la realidad, lo usaremos mientras vamos corriendo, ya que al ser la única arma disponible, aparte de una pistola y un cuchillo (no muy útiles), deberemos "snipear" a nuestros contrincantes a una absurda distancia de dos metros, dejando tiempo para los verdaderos enfrentamientos a larga distancia en contadas ocasiones.

Otro detalle que hay que destacar es la música. Es bastante pegadiza, pero distrae tanto, que me deja pensando en cuán ridículo se vería un Marine escuchando marcha con los auriculares a todo lo que dan en medio de la batalla. Los gráficos son mediocres, la jugabilidad también, el "espectacular" guión no es tan espectacular (MS parece una película de bajo presupuesto)... la verdad, no está tan mal, pero para perder el tiempo, prefiero perderlo mirando el canal "Volver".

PROMEDIO **REGULAR**

QUE TIENE: Un arcade que intenta ser realista
LO QUE SI: La acción es bastante intensa
LO QUE NO: Pelear mano a mano con un rifle Sniper no es muy divertido. El juego es tan oscuro que nos obliga a usar todo el tiempo la visión nocturna

52%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Saber Interactive
DISTRIBUCIÓN: Ubi Soft
INTERNET: www.will-rock.com
FECHA DE SALIDA: Otoño del 2003
DEMO: No disponible

WILL ROCK

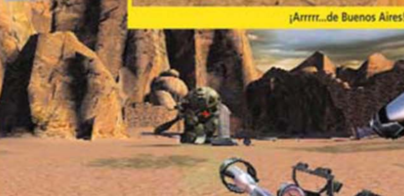
BICHOS RAROS Y ARMAS FUMADAS

Los FPS de hoy en día salen al mercado con propuestas sumamente interesantes, que buscan desbordar originalidad, para así intentar marcar diferencias respecto al resto. En cambio, Ubi Soft, que en breve lanzará Will Rock, no planea innovar con él, como lo hizo con Splinter Cell, o buscarle el giro de tuerca a un género por demás trillado. Lo que sí promete, es mucha adrenalina, y acción con reminiscencias de Doom, junto con enemigos y armas de lo más extrañas, todo ello acompañado de tecnología de punta, claro está. Vamos a ver de qué se trata...

La historia no es la gran cosa, pero tampoco tiene por qué serla. Un terremoto sacude Grecia, y abre un portal hacia una dimensión conocida como el Olimpo Perdido, aquel donde moraban las antiguas divinidades griegas. Es entonces, cuando se decide contratar los servicios de Willford Rockwell, para descifrar el significado de aquellos extraños símbolos en el portal, como así también, contemplar la posibilidad de ingresar en el mismo. En nuestra investigación, estaremos acompañados por el doctor Headstrong, su hija Emma, y un grupo de estudiantes locales, que resultan ser nada menos que fanáticos de las divinidades griegas, que intentan hacer que sus dioses conquisten la Tierra. Cuando el portal es abierto por el doctor Headstrong, los estudiantes lo matan, y secuestran a su hija, que deberá transformarse en la esposa de Zeus, para que éste logre la dominación global. William intenta detener todo esto, pero sólo consigue ser herido mortalmente. Sin embargo, una extraña fuerza proviniente de una estatua de Prometeo, trae de vuelta a la vida a Will, y lo llena con un poder inconmensurable, que transforma a nuestro héroe en una especie de semi-Dios. Sólo que ahora él está muy enojado, y tiene a su disposición un arsenal, con lo que ingresará al Olimpo Perdido, para rescatar a Emma, y asegurarse que esos fanáticos se transformen en sacrificios de sus propios dioses.



¡Arrrrr...de Buenos Aires!



Si se dejan intimidar fácilmente, ni lo intenten...

Una vez que nuestro héroe se adentre en este mundo mitológico, tendrá que vérselas cara a cara con extrañas criaturas, provenientes todas ellas de la cultura griega. Así, no deberá extrañarnos que tengamos que luchar contra minotauros, discóbolos, harpías, sátiros, esqueletos, centauros, titanes, cíclopes, leones, y otras tantas estatuas y animales tomados directamente de la mitología propia de esa cultura.

Y quizás, más desquiciadas aún que esas criaturas, serán muchas de las armas que incorporará Will Rock. Además de una pala rusa, con la cual aplastar cabezas de toro, contaremos con armas "tradicionales", como ser pistolas de 9mm, ametralladoras y mini-guns, escopetas Winchester, granadas, y minas. Por otra parte, Will Rock se caracterizará por incluir varias armas "creativas", para someter dioses. Qué me dicen de una ballesta con mira telescópica, capaz de hacer arder en llamas todo lo que toque; o un cañón capaz de disparar bolas de fuego... Claro que, si quieren algo más "duro", tendran el arma Medusa, que convertirá a los oponentes en piedra, para luego resquebrajarlos con una palada. Si les gusta el "humor ácido", entonces amarán un rifle que rociará a los oponentes de este líquido verde, para luego verlos crecer como globos, hasta hacerlos explotar, esparciendo sus tripas por doquier. Y en un FPS tan fumado como este, no podía faltar un arma de destrucción masiva. Creo que el nombre de Cañón Nuclear despeja cualquier duda ¿No?

Estamos seguros de que Will Rock será un juego, cuando menos, entretenido, y si todo sale como parece, estamos más seguros aún que será una compra imprescindible para aquellos fanáticos de los FPS de "mucha acción y poca trama". Si quieren ver como se verá todo, en el CD de esta revista, encontrarán un video de más de un minuto de acción constante.



POR DIEGO "ERWIN" BOURNOT

TÁCTICAS PARA... COMMAND & CONQUER: GENERALS (PARTE 2)

Y bien, amigos, continuando con esta guía que comenzamos en la revista, les comento ahora las tácticas a emplear para alcanzar la victoria, ya sea con los G.L.A.s, chinos o norteamericanos, así como una descripción de sus mejores unidades, y la forma de sacarles el mayor provecho.

G.L.A.: movilidad, sorpresa, y fanatismo despiadado

La estrategia a seguir con los G.L.A. en cada escenario varía de acuerdo al oponente que presente el mismo. En caso de enfrentarnos a los norteamericanos, y dado que las fuerzas armadas G.L.A. están entrenadas para emplear de forma eficacísima la guerra de guerrillas, en general, la estrategia a seguir más conveniente consiste precisamente en una campaña extremadamente móvil, basada en golpes de mano, con ataques rápidos seguidos de retiradas no menos veloces, con los cuales iremos desgastando al enemigo, drenando sus recursos pero sin llegar a enfrentarlo en una batalla decisiva hasta que llegue el momento oportuno. Y ese momento, amigos míos, será cuando el mismo se encuentre corto de dinero, o bajo de defensas. Esto sucede a menudo, ya que los yanquis agotan rápidamente sus recursos monetarios, debido al elevado valor de su hardware militar, y a la velocidad con que recogen suministros sus helicópteros Chinook. Esto hace que, tras haber perdido las fuerzas de las que disponían en un momento determinado, transcurra un cierto tiempo antes de que puedan volver a formar una fuerza de tareas de tamaño apreciable, mientras que los G.L.A., merced a sus unidades de bajo precio, son abondados del "déme dos". Por otra parte, hay que tener muy en cuenta que el camuflaje no sirve de nada contra los norteamericanos, que con sus satélites, drones espía, y campos de prisioneros, son capaces de ver cuanto quieran, y además, siempre tener presente su enorme poderío aéreo, el cual, si no tomamos los recaudos necesarios, puede convertir nuestra base en cenizas en escasos minutos.

En cambio, en caso de medir fuerzas con los chinos, habremos de trabajar mucho más rápidamente, intentando por todos los medios a nuestro alcance sabotear su producción, dado que, en caso que los mismos lleguen a fabricar sus tanques Overlord en cantidad, estaremos en gravísimos problemas, por no decir que ya hemos perdido la batalla. Para lograr este objetivo, hemos de atacar en forma constante. Si logramos que los chinos se dediquen a construir permanentemente unidades para defenderse, en vez de poder emplear sus recursos para upgradear su tecnología, podremos mantener la paridad de fuerzas dentro de un nivel aceptable, y una vez desarrolladas nuestras mejores armas, comenzar a causarles verdaderos problemas con nuestros misiles y bombas cargados con Antrax. Para lograr estos objetivos, aquí les doy a continuación algunos consejos referidos al manejo de cada unidad y de las habilidades del menú de Generales.

Habilidades: con respecto a los G.L.A., de las habilidades especiales que provee el menú de Generales, las más útiles para esta facción, son el lanzamisiles SCUD, el Cash Bounty, que hace que ganemos una cantidad de dinero por cada enemigo destruido, y la bomba de Antrax, que casi equivale a tener un secundo SCUD Storm.

Unidades G.L.A.

Unidades suicidas: tanto el terrorista, como los camiones cargados de explosivos, son letales, cuando son bien utilizados.



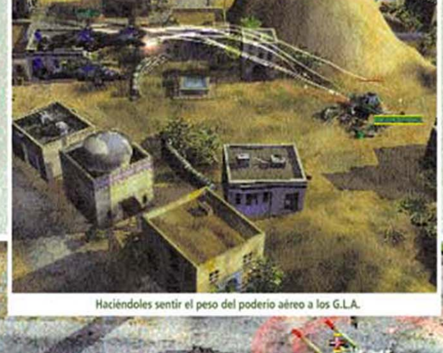
Un pelotón de Paladins cazando presas

Obviamente, son unidades meramente de efecto, que no poseen defensa de ninguna clase, siendo enteramente vulnerables al fuego enemigo. La mejor forma de emplearlas consiste en crear una ataque de diversión con algunas unidades dotadas de fuego de largo alcance, como los buggys, para provocar y atraer fuera de la base enemiga a la mayoría de sus unidades, dejando el camino expedito para entrar en la misma desde otra dirección con nuestros muchachos dispuestos a inmolarse por una noble causa. De esta manera, con el gasto de unas pocas unidades baratas, causaremos el mayor efecto posible, estando en condiciones, si hacemos las cosas bien, de causar terribles daños a una base enemiga, dejándola lista para darle el golpe de gracia, o cuanto menos, lo suficientemente dañada como para ganar un tiempo precioso para el desarrollo de nuestras mejores armas.

Infantes: para poder emplearlos al máximo de su capacidad, así como a todas nuestras otras unidades, lo mejor es dotarlos del upgrade que da a nuestras tropas la capacidad de camuflarse, lo cual las hace pasar desapercibidas a menos que ataquen. De esta forma, podremos situar grupos de infantes en sitios estratégicos, por ejemplo, para observar los movimientos enemigos, para cortar sus cadenas de abastecimiento, eliminando a los camiones de suministros chinos o a los Chinook norteamericanos con unos cuantos cohetes bien puestos, e incluso para emboscar a los aviones enemigos de la misma manera, haciéndolos caer bajo el fuego antiaéreo de un enemigo que ellos no contaban con encontrar allí.

Buggys: los mismos son excepcionales, sobre todo cuando los dotamos del upgrade que amplía su carga de cohetes a 70 unidades, para hostigar desde lejos a los tanques enemigos, disparándoles salvas desde distancias a las que los mismos no pueden contestar el fuego, para luego retirarse incólumes, antes de que ellos puedan reaccionar.

Technicals y tanques Scorpion y Marauder: las camionetas (technicals) están pensadas principalmente para eliminar infantes enemigos, y son muy eficaces en lo suyo. Gracias a su alta velocidad, son capaces de atropellar una gran cantidad de soldados enemigos antes de ser destruidas por el fuego de ametralladora, al mismo tiempo que emplean su propia ametralladora para entenderse con los vehículos livianos enemigos. Poseen la habilidad "chatarrera", gracias a la cual puede recoger pedazos de vehículos ene-



Haciéndoles sentir el peso del poderío aéreo a los G.L.A.

Ufff... estos malditos G.L.A. y su cochino ántrax...

migos destruidos, con lo que incrementan su coraza, el poder ofensivo de su parachoques delantero, y su armamento principal. A su vez, los tanques Marauder y Scorpion proporcionan apoyo directo a las camionetas e infantes contra los vehículos acorazados enemigos, y dotados del upgrade que les permite disparar proyectiles "condimentados" con Antrax, son letales contra la infantería. El tanque Marauder también está dotado de la habilidad de saquear los "cadáveres" de los vehículos enemigos, y si logra sobrevivir a unos cuantos combates (no olvidemos que todos los vehículos G.L.A. cuentan con la capacidad de autorepararse), se transforma en una unidad mucho más poderosa que la inicial.

Quad Cannon: son una de las piedras angulares de la impresionante defensa antiaérea con que cuentan los G.L.A., y la mejor respuesta a los ataques de los Comanches norteamericanos y los MIG chinos. La mejor manera de emplearlos consiste en combinarlos con los puestos de lanzamisiles SAM para proteger la base, y como escolta de nuestras fuerzas de ataque, por si las mismas sufre ataques aéreos, contra los que de otra forma estarían indefensas. Además, también son muy efectivos contra infantes, y pueden mejorarse a sí mismos con la chatarra enemiga.

Vehículos lanzadores de toxinas: son de los mejores vehículos antipersonal, a la par de los Dragon Tanks y Gattling Tanks chinos. Eliminan a los infantes enemigos rápidamente, empleando para ello un potente chorro de líquido cargado con Antrax.

Lanzamisiles SCUD: son enormemente efectivos contra todo tipo de unidades e instalaciones enemigas, tanto por el enorme poder de las cabezas de combate de sus misiles, como por la distancia a la que pueden lanzarlos. A su vez, se puede seleccionar el tipo de misil a cargar, optando por una cabeza de guerra dotada de alto explosivo o de Antrax, de acuerdo al tipo de blanco. Su único y lógico defecto, es que son extremadamente lentos y vulnerables al fuego enemigo, requiriendo siempre una fuerte escolta que garantice su seguridad. Bien usados, son letales, sobre todo una vez que hemos adquirido el upgrade que nos proporciona el Antrax Beta, que beneficia con un 25% de incremento en el daño ocasionado a todas las unidades que emplean armas bacteriológicas.

Angry Mob: esta pintoresca y a la vez mortífera unidad consiste, como su nombre lo indica, en una turba descontrolada, que emplea pistolas y cócteles Molotov para reducir rápidamente las instalaciones y unidades motorizadas enemigas a escombros y chatarra. Es mortal cuando se la provee del upgrade que sustituye las pistolas de sus integrantes por AK-47s, otorgándole un terrible poder de fuego. Eso sí, es muy vulnerable a las unidades antipersonal especializadas, como los Dragon Tanks y Gattling Tanks chinos, la artillería de largo alcance, los ataques aéreos, y por supuesto, a los snipers.



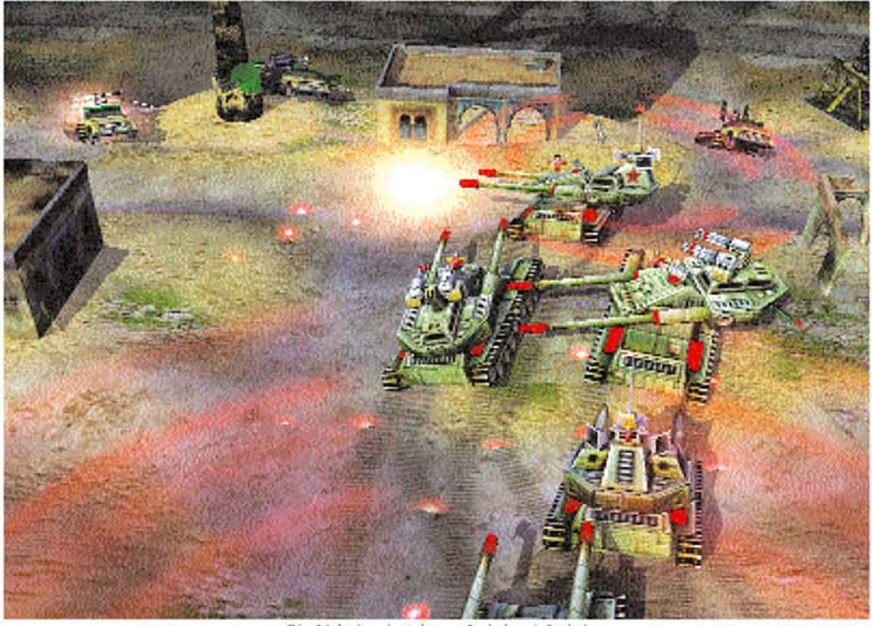
Juntando plata a cuatro manos...



Tomahawks en el aire, los G.L.A. van a sufrir...

China: poder de fuego y números

Jugando con los chinos, existen dos tipos de estrategia a seguir, que funcionan adecuadamente cualquiera sea el enemigo. Jugando multiplayer o skirmish contra un solo oponente, los chinos son ideales para hacer un "rush", o ataque rápido. Para ello, lo ideal consiste en crear inmediatamente dos barracas, y en el menú de habilidades de los Generales, elegir Red Guard Training, que hace que nuestros infantes no especializados sean generados como veteranos. Acto seguido, comenzar a generar tres soldados Red Guard en cada una de las barra-



China S.A. funcionando a todo vapor: Overlords y más Overlords...

cas, y otros tres armados con lanzamisiles, al tiempo que creamos una Power Plant y un Supply Center, por las dudas. La combinación de veteranía y número (recordar que los soldados chinos Red Guard vienen a precio de oferta, pague 1= lleve 2), hará que obtengamos una superioridad numérica y cualitativa muy difícil de equiparar en los primeros 3 o 4 minutos del escenario, y podamos arrollar la base enemiga, y a los pocos soldados, inferiores en número y entrenamiento, que el enemigo haya podido crear. A su vez, en partidas largas, contra varios oponentes, o en el modo campaña, la mejor estrategia consiste en aguantar al principio, creando infantes, Gattling Tanks y Battlemasters, al mismo tiempo que vamos desarrollando nuestra tecnología (jamás olvidemos, en caso de enfrentarnos con norteamericanos, de desarrollar nuestras defensas antiaéreas, o lo pagaremos carísimo). Una vez desarrollada nuestra tecnología, y con nuestro flujo de recursos asegurado (los chinos son los únicos que pueden juntar recursos indefinidamente, gracias a sus hackers), podremos dedicarnos a crear un tremendo ejército acorazado, compuesto de Battlemasters y Overlords, y aplastar las bases enemigas gracias a nuestro poder de fuego superior, sobre todo si hemos desarrollado los dos upgrades de nuestros tanques que se pueden producir en el silo de misiles nucleares.

Habilidades: las habilidades del menú de Generales más útiles de que disponen los chinos, son el Red Guard Training que convierte a los infantes en veteranos, las Cluster Mines, que consisten en un avión que siembra de minas una zona del terreno, Artillery Barrage, que provee un bombardeo artillero desde fuera del mapa sobre la zona elegida, y el EMP Pulse, que puede deshabilitar temporariamente todos los vehículos y estructuras en un radio determinado.

Unidades chinas

Infantes Red Guard y Tank Hunters: baratos, y susceptibles de ser creados en grandes cantidades, los infantes Red Guard son mortíferos cuando son generados como veteranos y se los combina con escuadrones de Tank Hunters (infantes armados con lanzacohetes).

Dragon Tank: como su nombre lo indica, literalmente, escupe fuego. Dotado con un sistema para rociar napalm, es enormemente eficaz contra la infantería enemiga, incluso la que se encuentra dentro de edificios y bunkers. A su vez, defensivamente, puede crear una cortina de fuego, que ninguna unidad ligera enemiga podrá atravesar sin convertirse en pollo al horno. El upgrade de napalm negro, que incrementa el daño en un 25%, incrementa aún más su terrorífico poder antipersonal.

Gattling Tank: un tanque dotado de dos cañones Gattling de fuego rápido, es muy efectivo para eliminar infantes enemigos a gran distancia, antes de que los mismos puedan usar sus propias armas. Ideal para proteger a los tanques propios de los infantes con lanzacohetes, y mortal contra los Angry Mobs. Se beneficia del upgrade que incrementa en un 25% la velocidad de disparo de las armas Gattling.

Inferno Cannon: un arma defensiva, consiste en un cañón autopropulsado que

lanza cargas de napalm, que explotan al tocar el piso. Ideal para proteger los pasos que obligadamente han de tomar las unidades enemigas atacantes, o como artillería de asedio, para tumbar desde lejos las defensas fijas de las bases enemigas.

Troop Crawler: es un transporte de infantería, que viene dotado de ocho Red Guards, y posee la capacidad de detectar unidades enemigas camufladas. No posee armas propias.

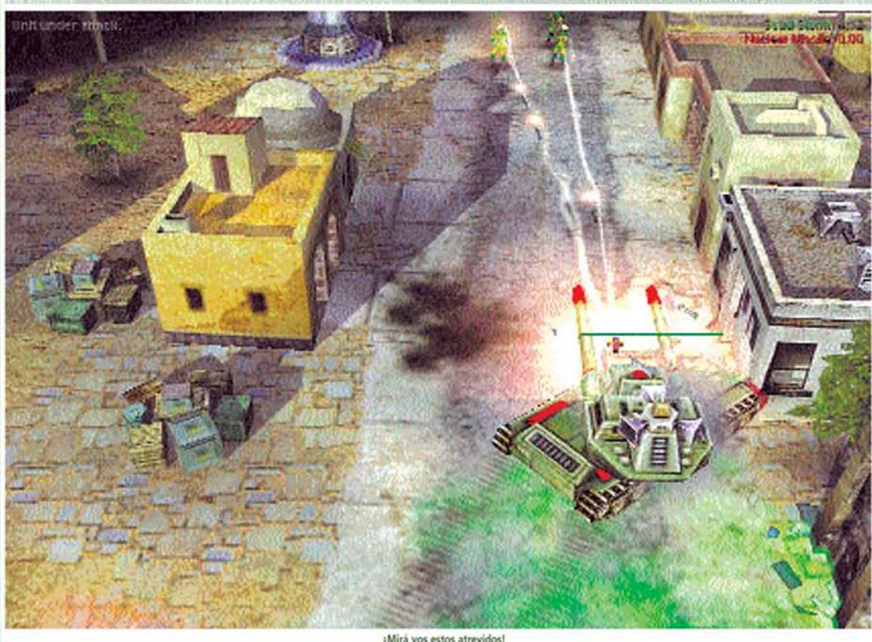
Nuke Cannon: un cañón de asedio que dipara pequeñas cabezas nucleares tácticas, ideal para atacar bases enemigas, contando con el adecuado acompañamiento de unidades para su defensa cercana.

MIG: caza multipropósito, es la base de las fuerzas aéreas chinas. Posee dos misiles de napalm, muy efectivos contra edificaciones y unidades ligeras e infantería. Atacando en grupos, puede crear tormentas de fuego, y también se beneficia del upgrade del napalm negro. Es capaz de entrar en acción mucho antes que las fuerzas aéreas americanas, y dominar el cielo en los momentos iniciales del combate, causando serios estragos.

Overlord: son la llave que poseen los chinos para ganar cualquier escenario. El Overlord es un tanque pesado, dotado de una fortísima coraza que lo hace muy duro de vencer, y de dos cañones de alto poder. A su vez, posee nada menos que tres upgrades diferentes: se le puede incorporar un Gattling Cannon para darle defensa contra los infantes enemigos, un bunker capaz de albergar media docena de soldados, que si se tratan de aquellos armados con lanzacohetes le proveen defensa antiaérea, y un tercer upgrade desequilibrante: una Speaker Tower, que consiste en un grupo de megáfonos que transmiten arengas políticas, que lo "curan", así como a las unidades que lo rodean. A su vez, se beneficia de dos upgrades producidos en el silo de misiles nucleares: uno que lo transforma en un tanque con motor nuclear, incrementando su velocidad, y otro que lo provee de proyectiles con cabeza de uranio, que incrementa el daño que producen y su efectividad antipersonal. Naturalmente, la combinación entre Overlords con Gattling Cannons y otros con Speaker Towers es mortífera. Diez Overlords son capaces de reducir una base enemiga a cenizas en escasos minutos.

U.S.A.: tecnología de punta, disciplina y poder aéreo

Empleando a los yanquis, el mejor curso de acción consiste en crear dos Supply Centers para abusar de la enorme velocidad a la que los mismos recolectan recursos, y dedicarnos a producir unidades motorizadas lo más rápidamente posible, para luego dedicarnos a desarrollar nuestro poderío aéreo, que mas adelante será la base de nuestra fuerza de ataque. Naturalmente, hay que tener en cuenta que, si peleamos contra los G.L.A., no es necesario construir defensas antiaéreas, pero si lo hacemos contra los chinos, será necesario munirnos de algunos infantes con lanzacohetes, lanzamisiles Patriot, y de ser posible, desarrollar el upgrade que dota a nuestros Humvees de un lanzamisiles TOW. De esta manera, ire-



¡Mirá vos estos atrevidos!

Cooperación chino-norteamericana en progreso...

mos creando una fuerza mixta, dotada de tanques Paladin (de ser posible, dotados con el sistema de defensa láser), y Humvees, para poder hacer frente tanto a blancos acorazados como a infantes y vehículos ligeros, y dotándolos de los drones de reparación y apoyo directo. Más adelante, desarrollaremos nuestra capacidad ofensiva creando lanzamisiles Tomahawk, para atacar a larga distancia las bases y defensas enemigas, y helicópteros Comanche, los cuales harán picadillo cualquier asalto de las fuerzas acorazadas enemigas, obviamente, tomando los recaudos necesarios contra las unidades con poder de fuego antiaéreo de las que disponga el rival.

Finalmente, los bombarderos invisibles, y air strikes de A-10 Warthogs destrozarán las defensas de las bases enemigas, y dejarán el camino libre para un asalto combinado de nuestras fuerzas acorazadas y helicópteros para finiquitar el tema.

Habilidades: del menú de Generales, las habilidades más útiles son la que permite crear tanques Paladin, el Spy Drone, que permite crear espectaculares drones de reconocimiento que son prácticamente invisibles y nos permiten visualizar en todo momento una amplia zona del mapa, A-10 Strike, que nos provee un ataque aéreo de uno, dos y hasta tres Warthogs, capaz de demoler cualquier edificación, y resistir el fuego antiaéreo enemigo hasta llegar al blanco. Finalmente, la Fuel Air Bomb, es la bomba no nuclear más potente que existe. Muy efectiva contra edificaciones e infantería, tiene un amplio radio de acción.



¡Laburen, esclavos!

Unidades U.S.A.

Ranger y Missile Defender: los infantes U.S.A. son caros, pero ganan veteranía muy rápidamente, y poseen un mayor poder de fuego que los infantes rivales.

Humvee: el mejor vehículo ligero que existe, está dotado de una ametralladora pesada, y posee un upgrade que lo dota de un lanzamisiles TOW, capaz de darle defensa antiaérea y contra los tanques enemigos.

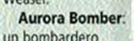
Tanques Crusader y Paladin: el Crusader es el tanque básico del America´s Army, y provee la defensa temprana contra los ataques enemigos, junto con los Humvees, mientras comenzamos a producir los poderosos Paladins. Estos últimos son muy superiores: poseen un mayor poder de fuego y mejor coraza, al mismo tiempo que están dotados de un sistema de defensa láser, capaz de protegerlo de misiles y cohetes enemigos. Se benefician del upgrade Composite Armor, que mejora la aleación del acero del que están construidos, dándoles una mayor defensa.

Tomahawk: los lanzamisiles Tomahawk proveen el punch a larga distancia necesario para destruir las defensas fijas de las bases enemigas, y evitar bajas innecesarias a las fuerzas de asalto. Al igual que el resto de los vehículos americanos, puede generar un drone de reparación y apoyo directo, que lo protege de la infantería enemiga con su ametralladora.

Ambulance: un complemento muy necesario, cura a los infantes, y sanea zonas infectadas con Antrax o radiación.

Raptor: el F-22 es un caza multipropósito pensado para atacar todo tipo de blancos, tanto aéreos como terrestres. Es especialmente vulnerable a los MIGs chinos, pero en multiplayer, es capaz de derribar fácilmente los Comanches de un jugador U.S.A. rival.

Stealth Fighter: el F-117 es el cazabombardero invisible por excelencia, ideal para atacar las defensas antiaéreas enemigas en misiones Wild Weasel.



Aurora Bomber: un bombardero supersónico, capaz de atacar una base enemiga con la impunidad que le otorga su velocidad. Una vez que ataca, su velocidad se reduce en un 50%, haciéndolo vulnerable a los contrataques. El patch que acaba de lanzar EA balancea esta unidad, otorgándole una mayor velocidad de escape tras su ataque, lo que la hace más efectiva aún.

Comanche: el arma maestra contra las fuerzas de tierra enemigas, es capaz de destrozar una columna acorazada en pocos minutos con su cañón rotativo. A su vez, se beneficia del upgrade que le permite cargar pods armados con cohetes que se disparan en salva, y que lo hace muy efectivo contra blancos duros como bunkers e instalaciones varias.

Y bien, hemos llegado al final de este informe exhaustivo, y esperamos que les sirva para mejorar su desempeño en este espectacular juego. Los esperamos el mes que viene. X